GAMERS
É uma publicação mensal da

EDITORA ESCALA LTDA.
Rua Zanzibar, 711 Casa Verde
CEP 02512-010 São Paulo - SP
Telefone: (0**11) 266-3166
Fax.: (0**11) 857-9643
Internet:www.escala.com.br
E-mail: escala@.node1.com.br
Caixa Postal 16.381
CEP 02599-970 - São Paulo - SP
Editora Escala Ltda.
Editor: Hercílio de Lourenzi
Gerente de Produção: Nilson Luiz Festa
Gerente de Serviços: Jamil de Almeida
Gerente de Circulação: Zildete da Silva
Gerente de Promoção e Marketing: Paulo Afonso de Oliveira
Assessora de Imprensa: Patrícia da Silva Ricardo
Atendimento ao Leitor:
Atendimento@escala.com.br
Alessandra de Campos Jorge, Andréia da Silva Barreto, Camilla Freitas, Graziela Verde Sachetto, Fabiana de Araujo
Assistentes de Diretoria: Vera Lúcia P. de Morais, Luiz Eduardo S. Marcelino, Antonio Corrêa
Conselho Editorial: André Lima, Carlos Gonçalves, Carlos Man, Celso Madeira, César Nemitz, Cristiano Pires, Eddie Van Feu, Fábio Kataoka, Franco de Rosa, Ivan Battesini, Marcio Fleischmann, Marques Rebelo, Moacir Torres, Otto Shmidt Junior, Paulo Fernandes, Paulo Paiva, Renato Rodrigues, Rosana Braga, Sandro Aloisio, Tarcisio Motta, Wilson Benvenutti, Jorge Mann
Impressão e acabamento: CL Artes Gráficas Tel.: (0**11) 7896-6544
Distribuidor exclusivo para Bancas de todo o Brasil:
Fernando Chinaglia Distribuidora S/A.
Rua Theodoro da Silva, 907 - Grajaú
CEP 20563-900 - Rio de Janeiro - RJ
Tel.: (0**21) 575-7766
Filiada à ANER

Em parceria com a Rede:

CONSELHO EDITORIAL:
Francisco Motta
Tarcisio Motta

Jogos, Redação e Diagramação: Fabio Santana de Souza, Homero Letonai, Eric Araki, Leandro Gusmão Siman, Gilsomar P. Livramento, José Donizete de Paula
Edição de Capa: Fabio Santana de Souza
Revisão: Marcia Guerreiro
Email: gamers@edescala.com.br
Publicidade:
(0**11) 3641-0444
Números Atrasados:
(0**11) 266-3166
Bureau: N. D. R.
ISSN: 1413-1471

GAMERS SEMANAL!?!

SIM, NÓS ENLOUQUECEMOS NESTAS FÉRIAS

O Natal acabou de passar... Sabe o que isso significa? Lá se foram os presentes, os vários papais Noel espalhados pelas cidades, as toneladas de ótimos games que invadiram as lojas e importadoras, e, o melhor de tudo, adeus àquela maldita e repetitiva propaganda da Coca-Cola com o refrão "O Natal vem vindo, vem vindo o Natal, o Natal vem vindo, vem vindo o Natal" que surge todos os anos... Tudo muito divertido (excetuando esta última), sim, mas convencional. Em outras palavras, os anos passam e nada de novo neste período de renovação pós natalina. E não vai ser diferente em 99 certo? ERRADO! As festas deste ano serão marcadas por um grande acontecimento: A GAMERS AGORA É SEMANAL! Isso mesmo! Durante todo o período de férias, a sua Gamers estará semanalmente nas bancas para você arrasar no mundo dos games. E o melhor de tudo: com as mesmas 68 páginas de sempre, o mesmo preço camarada e a mesma qualidade característica.

Mas não foi só a periodicidade da Gamers que mudou. Se você já folheou a revista (apesar dos pedidos insistentes do jornaleiro de não fazer isso, né?), vai perceber que há algumas alterações. As seções mais antigas ganharam novo visual, mais tecnológico e dinâmico. Além disso, atendendo a vários pedidos, durante esta fase da Gamers a Seção Pró-Dicas ganha mais páginas de códigos e truques, enquanto o Flash Game fica de molho.

E, mesmo com todas essas mudanças, trazemos ainda os lançamentos mais quentes do mês. Para Playstation, a musa dos games Lara Croft ganha a nova versão, com novos gráficos, perigos e outras implementações. Agora, se você curte uma velocidade, então temos Twisted Metal 4 e Test Drive 6.

O N64 vem com o índio do futuro, Turok, em sua mais nova aventura, Turok - Rage Wars (enfocando mais o multiplayer), ao lado da primeira parte da estratégia super completa de Rayman 2. Já os felizes proprietários do Sega Dreamcast podem se deliciar com os previews de Dead or Alive 2 e Sega GT HS enquanto derrubam a casa com Soul Fighter e Maken X.

Assim sendo, vamos ao que interessa: a novíssima Gamers de Férias!

ERRAMOS

Bem, reservamos o Erramos desta edição para informar uma pequena alteração que ocorrerá durante este período de férias, com a Gamers semanal. Claro, não é nada assim tão terrível, ou que vá causar o fim dos dias (daqueles "22 dias" que estavam chegando ou os do Schwarza?), mas que foi uma decisão necessária: quaisquer erros cometidos em uma edição serão corrigidos somente quinze dias depois. Em outras palavras, se algum equívoco for cometido nesta edição, ele será corrigido somente na edição 49. Bem, de qualquer forma, é mais rápido que anteriormente, onde os erros eram retificados em intervalos de 30 dias. Além disso, como já dito, este fato vale somente para as edições de férias. Portanto, não se preocupe: se você está tentando loucamente realizar aquele combo que não emenda, aquele truque onde não existe o botão A ou esperando aquele jogo que já era para ter saído, você não terá de esperar por 60 dias para descobrir o erro. Assim, voltemos a nossa programação normal...

Assinaturas

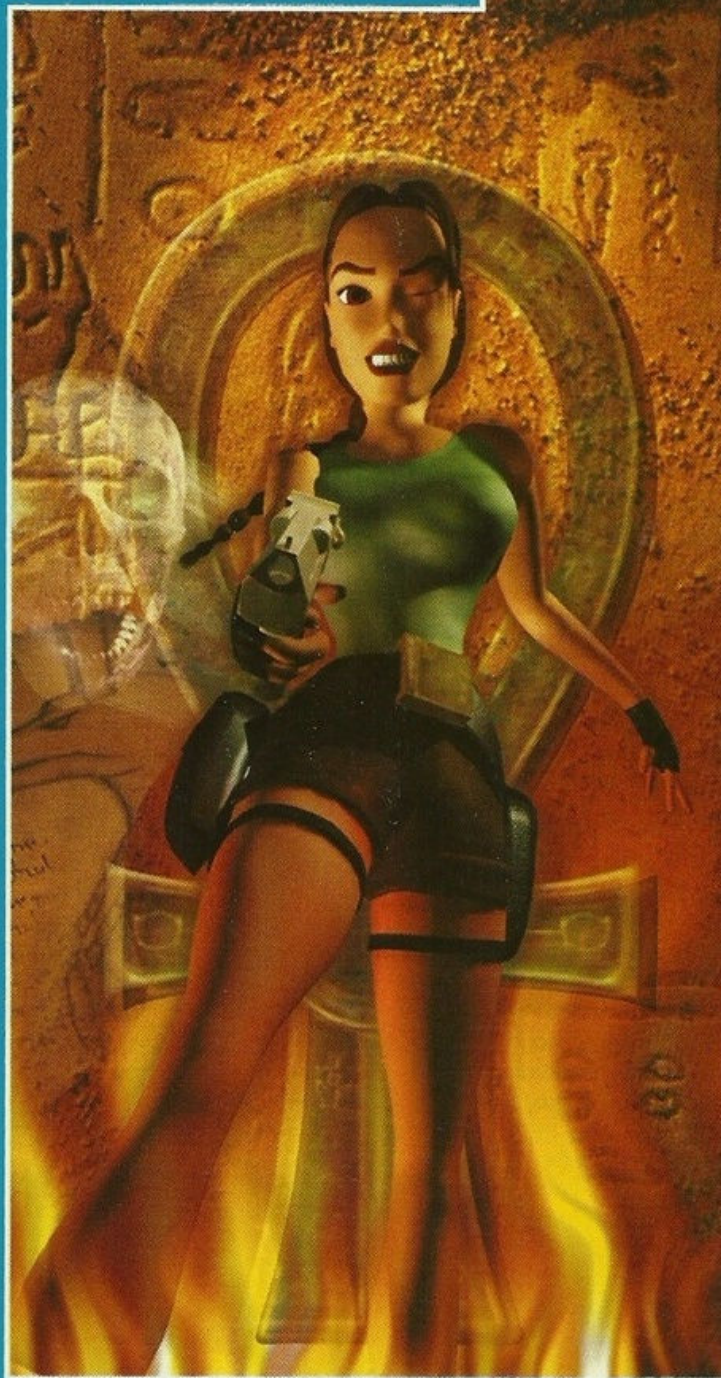
Nenhuma empresa do Grupo Escala de Publicações (Editora Escala, Editora Canaã e Editora Heavy Metal), trabalha com assinaturas. Portanto, quem quer que se apresente com tal finalidade não é pessoa autorizada pela empresa.

Qualquer dúvida ou ocorrência nesse sentido, favor ligar para (011) 266-3166, para que possamos tomar as providências cabíveis.

NOSSA FICHA DE AVALIAÇÃO

Esta é a nossa cotação para os games avaliados, que traz muitas informações de forma compacta e compreensível. É fácil e rápido identificar o console, já que há uma lombada onde indicamos o nome do console (ao topo) e seu respectivo nome em japonês (à esquerda) com uma cor diferente para cada sistema. Além disso, o logo respectivo aparece no canto superior esquerdo da ficha de avaliação e, na parte de baixo, o joystick do mesmo. A nacionalidade do game é indicada na bandeira triangular (amarela no exemplo). Ao lado desta temos o nome do jogo em destaque. Logo abaixo seguem-se o nome do fabricante, a memória, o gênero do game e o número de jogadores. Em seguida temos as notas (que variam de 0.1 a 5.0) para os 5 quesitos avaliados: Gráfico, Som, Controle, Inovação e Diversão. Estas notas resultam numa média final, que aparece destacada em seguida. Por fim, seguem-se os pontos positivos, em Prós, e os negativos, em Contras, do título em questão.

GAMERS
ANO VI - NÚMERO 47

Finalmente a quarta aventura de Lara Croft!

Tomb Raider IV: Last Revelation Página 32

SEÇÕES

GAME NEWS Página 07

ESPAÇO DO LEITOR Página 15

PRÓ DICAS Página 20

ÍNDICE

SEÇÕES

Wu Tang

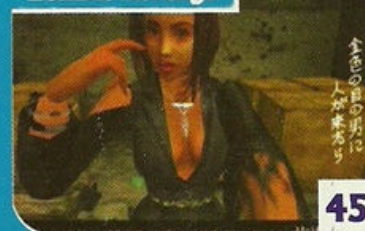
É a banda de rap shaolin? Não, é o novo lançamento da Activision para PS! 37

PLAYSTATION

Turok: Rage Wars

A mais nova aventura do índio do futuro enfoca tudo no Multiplayer Mode 42

N64

Zombie Revenge

O primeiro Side-Story da série The House of the Dead arregaça no Sega Dreamcast 45

DC

Swat3

Seguindo a mesma linha de Rainbow Six, SWAT3 é ação e tensão do começo ao fim 52

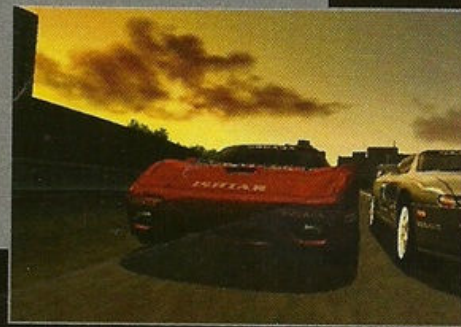
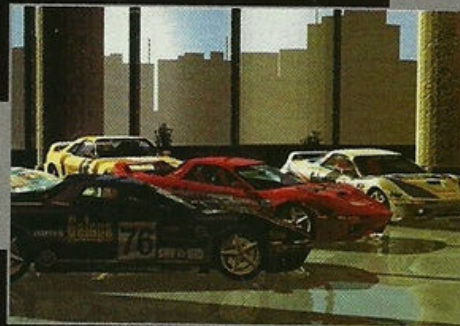
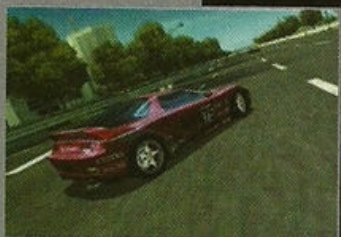
PC MULTIMÍDIA

O bom rapaz sem braços agora recebe doze páginas da mais completa estratégia para N64!

Rayman 2 54

Game news

OS MELHORES E MAIS DETALHADOS PREVIEWS

A Namco investe pesado no desenvolvimento de jogos para a nova plataforma da Sony, trazendo dois de seus títulos de maior peso para o console. Um deles é Ridge Racer V, a quinta versão de seu aclamado game de corrida (lembrando que a série começou com Ridge Racer, depois Ridge Racer Revolution, então Rage Racer e posteriormente Ridge Racer Type-4, sendo que os dois primeiros surgiram primeiramente nos arcades e foram então convertidos para PlayStation, e os dois últimos são exclusivos para o console da Sony). O game foi anunciado pela primeira vez na conferência oficial de exibição do PlayStation2 (02/03/99) e exibido publicamente (em um demo não jogável) na segunda edição da TGS de 99 (de 17 a 19 de setembro). Agora a Namco libera novas imagens e mostra que Gran Turismo 2000 terá um concorrente à altura em matéria de gráficos. Em movimento, Ridge Racer V exibe um visual deslumbrante, a par com as cenas em CG de R4 e GT para PS (nossa, quantas siglas!), com carros extremamente detalhados e nítidos, pistas exuberantes, velocidade de frenética e efeitos especiais de babar (especialmente a luz emitida pelos faróis dos carros e a fumaça de queimadas de pneus e escapamentos). Os modelos dos carros possuem vários detalhes como logos e pinturas, além de formatos bem definidos de peças como retrovisores, pneus, limpadores de pára-brisa e aerofólios. E isso não influi na qualidade dos cenários, que tem as construções mais variadas e efeitos como o embaçamento de objetos distantes e reflexo de luz em superfícies molhadas, isso sem contar as árvores, que parecem ter os polígonos construídos separadamente para cada folha. Nota-se ainda alguns detalhes como faíscas que voam quando os carros aterrissam após um pulo. O sistema de física, que utiliza grande parte da capacidade do console pelos complexos cálculos necessários em tempo real, será bem mais evoluído, graças ao poder do PS2. Com isso, a aplicação de leis como gravidade e inércia, por exemplo, será muito mais realista. A série Ridge Racer também é conhecida por trazer sempre uma garota nova que representa o game (a gata que carrega a placa de largada no início das corridas), e com RRV não poderia ser diferente. Desta vez, a bela Ai é que animará os mais assanhados, substituindo Reiko Nagase de R4. Apesar de não ter a beleza e a graça de sua predecessora, Ai é mais sensual e... digamos mais "bem servida" (ou mais sarada, curada, saudável, encorpada, gost... bem, você escolhe o adjetivo). Os detalhes pendentes incluem a relação de pistas e o número de carros (que se for a metade de R4 já estará de bom tamanho). A Namco promete lançar o título simultaneamente com o lançamento do PlayStation 2.

TEKKEN TAG TOURNAMENT

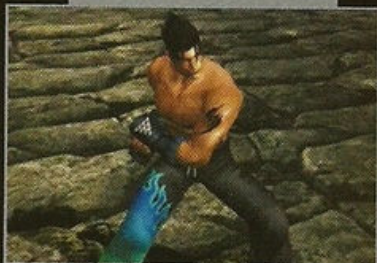
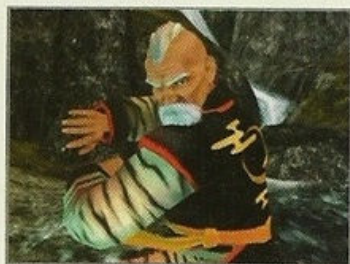
Namco

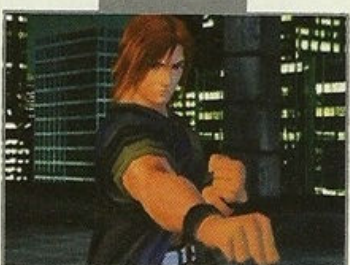
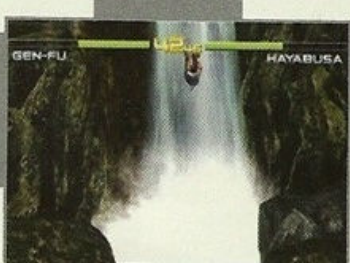
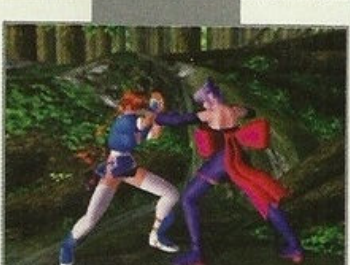
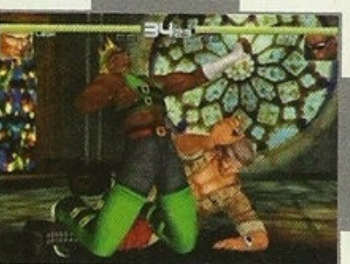
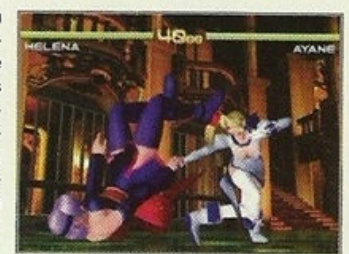
Luta - DVD

Previsto para 4 de março de 2000 no Japão

EXPECTATIVA: ★★★★★

A série Tekken alcançou um status invejável no mundo dos games de luta poligonais. E a Namco sempre manteve uma política de conversão para console doméstico (entenda: PlayStation) irredutível: a da qualidade plena. É claro que sempre houveram "cortes" para adaptar os games (Tekken 1, 2 e 3) para o hardware sensivelmente inferior (principalmente no caso do terceiro game da série), mas isso sempre foi compensado com os elementos extras adicionados. Recentemente, com um hardware bem mais poderoso em mãos – nada menos que o Dreamcast da Sega –, a Namco conseguiu atingir um padrão de conversão jamais alcançado; feito alcançado com a versão DC de Soul Calibur (o que você pode conferir em nossa avaliação do game na Gamers Nº43). Pouco tempo se passou e o palco da batalha dos games alterou-se radicalmente com a revelação do novo console da Sony, o PlayStation 2, e seu poder consideravelmente superior. A Namco logo manifestou-se e anunciou dois de seus projetos para o novo console: Ridge Racer V e Tekken Tag Tournament, duas de suas maiores séries. O primeiro (que você conferiu na página anterior) é um título inédito; já o segundo, está rolando nos arcades (placa System12) há algum tempo (permanecendo nas primeiras posições dos arcades preferidos no Japão há várias semanas desde que foi lançado). TTT é um upgrade de Tekken 3, com novidades no sistema de jogo e elenco de lutadores. A principal diferença entre este e seu antecessor é o sistema Tag Battle, onde você controla não um único personagem, mas sim uma dupla de lutadores. Para tanto, foi necessário a adição de um quinto botão: o Tag Button (em adição aos Soco Direito, Soco Esquerdo, Chute Direito e Chute Esquerdo). Sua função é praticamente a mesma dos Crossovers da Capcom, onde você pode alternar entre seus dois lutadores durante a luta. Mas você logo percebe que há muito mais no sistema Tag do que simplesmente trocar seus lutadores em meio à batalha. A barra de energia dos lutadores, ao sofrer uma perda por um dano recebido de um golpe do oponente, exibe uma porção vermelha, que representa a energia que pode ser recuperada (a parte amarela é a energia atual). Mas, para recuperar esta porção vermelha e torná-la amarela, é necessário que o personagem esteja fora da batalha. Assim, se você receber um dano do oponente e quiser que ele se recupere, basta trocar de personagem. Além de chamar o seu parceiro para a luta, a botão Tag pode ser usado para realizar um novo tipo de arremesso, chamado Tag Throw. Neste, seu personagem em batalha arremessa o oponente para o canto da tela, onde seu segundo lutador entra em ação para completar o massacre. Algumas duplas de personagens possuem Tag Throws especiais. Um deles acontece quando você joga com o wrestler King e seu mestre Armor King, onde um joga o oponente enquanto o outro realiza uma voadora de dois pés no melhor estilo luta-livre. Certos personagens, além de Tag Throws, possuem até animações especiais de introdução; como é o caso das irmãs Williams, Nina e Anna, que parecem discutir antes da luta. Há ainda a possibilidade de realizar combos utilizando dois personagens, onde o primeiro manda o oponente para o ar com um golpe e o segundo lutador entra na batalha para adicionar hits. Alguns outros pequenos elementos do sistema de jogo foram modificados para balancear as lutas; agora, por exemplo, você pode simplesmente apertar o direcional para trás para parar de rolar no chão ao receber um golpe de alta potência. O elenco de personagens disponíveis para seleção começa com 20 lutadores; 15 deles retornam de Tekken 3 (as irmãs Nina e Anna Williams, Forest Law, o capoeirista preferido de todos Eddy Gordo/ Tiger, Paul Phoenix, King, o policial Lei Wulong, Jin Kazama, Brian Fury, Heihachi Mishima,

Yoshimitsu, Hwoarang, Lin Xiaoyu, Gun Jack e Julia Chang) e 5 voltam de Tekken 2 (Baek, Jun Kazama, Michelle Chang, Armor King e Ganryu). Estes lutadores que retornam de Tekken 2 receberam novos golpes e movimentos para deixá-los a par com os personagens de Tekken 3. Além dos arremessos laterais (elemento adicionado em T3), eles receberam alguns golpes, combos e também novas animações. Os personagens já conhecidos também receberam modificações sensíveis para equilibrar ainda mais as batalhas. Todos os personagens possuem diferentes roupagens; algumas já conhecidas, outras de novas cores e algumas totalmente novas. Na tela de seleção de personagens, tem também 2 espaços reservados para seleção aleatória e mais 12 quadrados com o símbolo "?" para os personagens secretos. Na versão arcade, estes lutadores são liberados com o tempo, em determinados intervalos depois que a máquina é instalada. Já nas versões domésticas, a Namco sempre adapta o sistema de liberação de personagens secretos para algo mais simples e divertido; e é o que se espera nesta versão PS2 de TTT. Destes personagens secretos estão a ninja Kunimitsu, o kickboxer Bruce Irvin, o ciborgue Jack-2, o filho adotivo de Heihachi Lee Chaolan, o velho Wang Jinrei, os experimentos de Dr. Boskonovich Alex/Roger, e também Kuma, Panda, Ogre e True Ogre. O poderoso Kazuya Mishima também retorna, assim como seus poderosos alter-egos alados Devil e Angel. A chefe final do game é uma misteriosa figura feminina que é acompanhada por um familiar fantasmagórico, uma silhueta de um lobo que imita os movimentos dela. Falando agora dos aspectos da conversão para o poderoso console PlayStation2, o primeiro elemento que se destaca são os gráficos. Se você achou que a Namco fez um excelente trabalho em reconstruir toda a parte gráfica de Soul Calibur para Dreamcast, espere só até você ver TTT para PS2. Todos os personagens foram reconstruídos utilizando-se um número de polígonos bem maior e efeitos que só o PS2 é capaz de fazer. Os modelos dos lutadores têm praticamente a mesma qualidade de Soul Calibur para DC, mas sua movimentação e a de suas roupas e acessórios consegue superar seu rival (que na realidade não é, pois o SC também é da Namco). Onde TTT mostra uma evolução realmente notável sobre SC é nos cenários. O número de detalhes nestes é realmente impressionante. Em SC, o chão era construído com um simples polígono chato, uma textura de alta resolução era adicionada e o efeito de bump-mapping era aplicado (este último efeito dá uma sensação de relevo em um objeto chato, aplicando uma segunda textura sobre a primeira camada). Já em TTT, o chão parece ser construído em blocos diferentes, que recebem o bump-mapping separadamente. Objetos enormes como árvores, templos, montanhas, placas, pilares, vasos, escadas, colunas e outros detalhes que passam despercebidos em um primeiro exame foram adicionados. Como se já não fosse o bastante, para dar mais vida aos cenários, pessoas agora transitam e assistem às batalhas. Você poderá vê-los torcendo, andando ou simplesmente realizando suas tarefas, como o velho que varre o chão em frente ao templo no cenário de Hwoarang ou os caras que tocam berimbau e atabaque no cenário de Eddy Gordo. Aliás, este último é ainda o cenário que mais impressiona até agora, pois foi adicionada uma folhagem no chão que parece mesmo real (mas ainda não sabe-se se as folhas são poligonais ou elementos 3D e se elas movem-se com os golpes dos lutadores ou apenas com a ação do vento, e também como ela mescla-se com os corpos dos personagens). Até o momento, nem todos os personagens e cenários foram construídos; seis personagens estão prontos (Hwoarang, Paul Phoenix, Jin Kazama, Jun Kazama, Eddy Gordo e Lin Xiaoyu) e quatro cenários foram concluídos (o templo asteca de Ogre, o pátio do templo de Hwoarang, as ruas de Lei e o descampado de Eddy). Ainda não foram confirmadas as famosas cenas em CG da série (de abertura e final de cada personagem), mas elas são bem prováveis (não garante-se 100%, já que Soul Calibur para DC não ganhou cenas em CG, como todos esperavam). A Namco deve ainda adicionar uma série de modos de jogo e uma porrada de elementos adicionais, como já é tradição em suas conversões. Lembre-se ainda que este é um game da primeira geração para PlayStation2, dá para se ter uma idéia do que teremos pela frente (basta comparar a primeira geração do DC, com VF3tb, com os games mais recentes como o próprio SC). Parece mesmo que o PS2 veio para ficar, e com um acervo enriquecido por títulos como este da Namco, a briga vai ficar boa entre os consoles da nova geração.

DEAD OR ALIVE 2

Tecmo
Luta - GD
Previsto para março de 2000 no Japão
EXPECTATIVA: ★★★★☆

Dead or Alive, produzido pela Tecmo, foi lançado pela primeira vez em arcades, utilizando a placa Model 2 da Sega. Mais tarde, o game foi convertido para Sega Saturn e, posteriormente, para PlayStation. Com seu sistema de jogo rápido e divertido e suas lutadores um tanto "cheias" e com um certo "balanço", o game rapidamente conquistou uma legião de fãs. Agora, a Tecmo traz a continuação do game para a próxima geração. Ao ser anunciado e exibido em sua forma preliminar, confirmando que fazia uso da placa Naomi para arcade, muitos especulavam que o game fazia uso de duas ou até três placas, tamanha a qualidade gráfica. Posteriormente, a própria Tecmo desmentiu o boato, afirmando que Dead or Alive 2 rodava em apenas UMA placa Naomi, o garantiria uma futura conversão praticamente perfeita para Dreamcast. Após meses de espera, a Tecmo lançou, em novembro, o game nos arcades do Japão. E foi simplesmente um estouro; o jogo já figurava instantaneamente no topo da lista dos arcades mais jogados (superando KOF'99 e Tekken Tag Tournament, que trocavam o primeiro lugar a várias semanas). Agora a Tecmo promete para março uma conversão virtualmente perfeita para Dreamcast, apesar de algumas pequenas modificações serem necessárias pela diferença de hardware (principalmente a quantidade de memória RAM) entre a Naomi e o Dreamcast. Mesmo assim, a Tecmo afirma que estas diferenças serão muito sutis, e mesmo quem viu a versão arcade não poderá notá-las num primeiro exame. O aspecto mais impressionante de Dead or Alive 2 é a parte gráfica. Este é o único game com lutadores tão detalhados e tão bem animados quanto Soul Calibur da Namco para DC. Mas o que é ainda mais surpreendente, é que ele vai além de Soul Calibur, com cenários que dão um show. Além de muitos objetos em movimento e um grande número de efeitos (as Danger Zones do original continuam presentes), os cenários ainda são multi-níveis. No cenário do riacho, por exemplo, um lutador pode derrubar o outro cachoeira abaixo e a luta vai continuar rolando lá embaixo. Só mesmo vendo o game em movimento para você ter uma idéia da qualidade gráfica de DoA2. Em alguns momentos você chega mesmo a pensar que está assistindo a uma daquelas seqüências em CG, como na introdução dos personagens antes da batalha, com seus dramáticos ângulos de visão. Com mais este título, o Dreamcast já torna-se uma grande potência em matéria de games de luta, tanto em quantidade quanto em qualidade (mas principalmente neste último quesito).

GUILTY GEAR 2

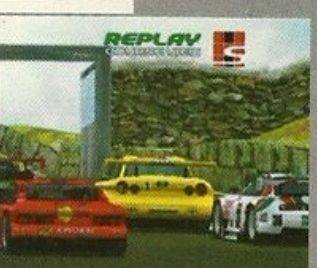
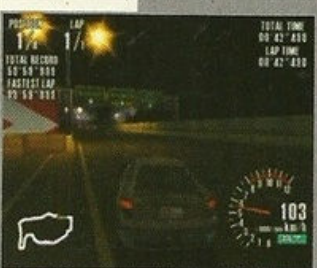
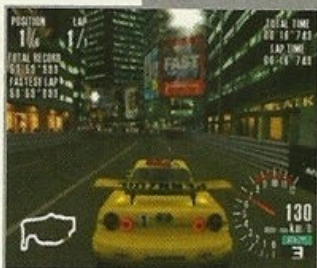
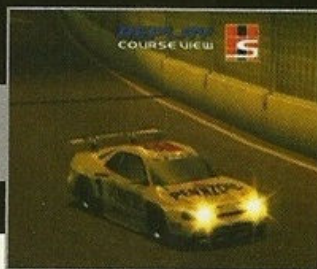
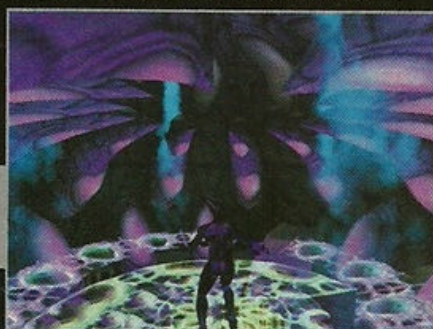
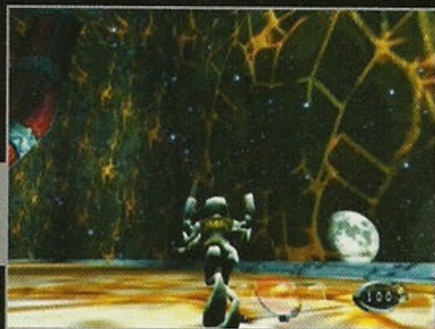
Arc System

Luta - N/A

Previsto para início de 2000 no Japão

EXPECTATIVA: ★★★☆☆

Ao aparecer pela primeira vez no PlayStation, Guilty Gear da Arc Systems (lançado em versão americana pela Atlus) causou um sucesso inesperado. O game tinha um jeitão típico de jogo de Neo Geo com alguns elementos de games da Capcom, e mesmo assim com um conceito original. Uma trama bem elaborada e personagens marcantes completavam o pacote, justificando todo o furor causado. Recentemente, boatos correram que a Arc Systems estaria produzindo a continuação do game, só que agora para arcades, utilizando a poderosa placa Naomi. Felizmente, para os fãs do game original, os boatos não eram infundados e revelaram-se verdadeiros quando a empresa revelou oficialmente a produção de Guilty Gear 2, realmente desenvolvido para Naomi. E, pelas imagens preliminares do game, já dá para se ter uma idéia da qualidade a se esperar. Fazendo uso do poderoso hardware e da memória RAM extra, a Arc Systems parece estar realizando um trabalho primoroso. O game continua sendo em 2D, com uma evolução notavelmente gigantesca. A resolução geral é extremamente superior e a paleta de cores foi aumentada consideravelmente. Os cenários estão muito mais detalhados e praticamente cada objeto nele possui uma animação separada. Os sprites dos lutadores são gigantescos, cheios de cor e detalhes e com uma animação exímia. Só para se ter uma idéia, ainda em fase de produção, mais de 7500 frames de animação já foram produzidos para os lutadores. Espera-se uma qualidade de movimentação a par com a série Street Fighter III da Capcom, rodando a 60 frames por segundo. Cronologicamente, o game continua onde o primeiro acabou. A história se passa no século XXII, quando uma "magia" que cria infinitos recursos de energia foi descoberta pela raça humana. Pelo seu uso de forma explorativa e tentativas de monopólio deste poder, guerras começaram a explodir por todo o mundo. Como um resultado disso, armas biológicas conhecidas como "gears" foram criadas. Estas criaturas não tinham vontade própria, apenas seguiam cegamente os desígnios dos seres humanos. É então que um Gear com sua própria mente surge e se revolta contra a raça humana, tomando o controle de todos os outros Gears; seu nome: Justice. O exército conseguiu prender Justice, mas apenas poderia selá-lo em uma outra dimensão. Os eventos passados no primeiro Guilty Gear então têm início. Cinco anos depois, no ano de 2180, temendo a possibilidade da ressurreição de Justice, o governo unido liderado por um homem, de nome Testament, abriu um torneio para revelar os lutadores mais fortes para pôr um fim em Justice. Na realidade, o torneio era apenas um pretexto para que Testament conseguisse ressuscitar Justice, mas seus planos falharam e Justice foi derrotado, dando fim aos eventos de GG1. Enquanto o mundo parecia finalmente ter atingido a paz após a morte de Justice, não demorou muito para este silêncio ser quebrado. Menos de um ano após o torneio, boatos correm de que Gears foram encontrados em funcionamento, mesmo sem que seu líder estivesse presente. Um fato ainda mais estranho, era de que esses Gears estavam movendo-se por vontade própria, apesar de não atacar os humanos. Vendo isso como um novo sinal de perigo, especialmente em um tempo onde as nações estavam mais uma vez objetivando usar os Gears em benefício próprio, alguns cidadãos rebelaram-se e surgiram para lutar. Até agora, todos os personagens do game original estão confirmados para Guilty Gear 2, com exceção de Kliff Andersen e Dr. Baldhead. Ainda não foram liberados detalhes sobre o sistema de jogo, e o lançamento está programado para os primeiros meses de 2000. Após isso, há uma grande chance de uma conversão para Dreamcast.

Com jogos de corrida populares como Gran Turismo 2000 (da Sony) e Ridge Racer V (da Namco) em produção para PlayStation2, a Sega sentiu a necessidade de mais um título de corrida de peso (além de Sega Rally 2) para o seu Dreamcast. E assim surge Sega GT Homologation Special, para concorrer com a nova geração de games de corrida. Mas não se anime tanto, esta não é uma conversão do Super GT do arcade (também conhecido como Scud Race), mas sim um game totalmente original. Sega GT para DC pode ser descrito como um novo Gran Turismo, já que o "GT" de seu título refere-se a "Grand Touring" e "Homologation" (homologação) é o termo usado quando se obtém uma licença para carros da classe Touring. A Sega já investiu nesta categoria com Sega Touring Car, um excelente game de corrida para arcade (Model 2) com uma decente conversão para Sega Saturn. Sega GT possui uma gama de mais de 100 carros oficiais licenciados por companhias de carro japonesas, incluindo Toyota, Nissan, Honda, Mitsubishi, Subaru, Isuzu, Mazda, Daihatsu e Suzuki. Alguns dos carros que estarão a sua disposição são o Alto Works RS/Z 4WD da Suzuki, o Fairlady Z Versão S Twin Turbo com 2 assentos da Nissan, o Cappuccino da Suzuki, o Skyline GT-R V-Spec da Nissan, o Sylvia Spec-S Aero da Nissan, o Pulsar Série VZ-R N1 Versão II da Nissan, o TRD Supra TRD 3000 GT, o Celica SS-II Super Strut Package da Toyota, o MR-S S Edition da Toyota, o GTC1999 Castrol Tom's Supra, o TRD Altezza TRD Racing Model e o GTC1999 Pennzoil Nismo GT-R. Mas, apesar do game utilizar carros reais, as pistas nas quais você vai correr são fictícias. O motivo para isso é que a maioria das pistas são muito estreitas para um jogo de corrida deste porte. Ao contrário da tradição da Sega em criar 3 pistas diferentes de dificuldade crescente, em Sega GT você tem uma série de cursos disponíveis para seleção. Em uma pista chamada Night Section-A, você dirige por estradas em uma cidade à noite, bem no estilo dos rachas animais de Tokyo Highway Battle da Genki. As outras pistas incluem Solid Circuit, Sky Peak Hill e Sprint Zone, onde você pilota em circuitos como aqueles das corridas profissionais. Há uma série de modos de jogo – sendo o Championship o principal deles. Ao começar sua carreira no Championship Mode, você deve realizar um teste de direção para uma das oito fabricantes de carro e obter uma licença em uma das quatro classes – E, B, A e SA. O teste de direção requer que você realize uma volta em um traçado determinado. Você vai obter um Third Driver's Seat se você terminar a volta no tempo determinado, e se você bater o melhor tempo, você pode ganhar um Second ou First Driver's Seat também. Quando já tiver adquirido uma licença, você pode comprar seu próprio carro e inscrever-se em diferentes corridas. Mas já que este é apenas o início do jogo, você pode comprar somente tipos básicos de carro, já que você tem uma quantia muito pequena em dinheiro. Dependendo do seu tipo de carro e a licença que você adquiriu, você pode entrar em apenas alguns tipos de corrida, devido a regras e regulamentos. Você pode ganhar prêmios em dinheiro quando terminar corridas com resultados impressionantes, assim como melhor volta. Com o prêmio em dinheiro, você pode comprar uma variedade de peças para melhorar o potencial de seu carro. Comprando mais peças, você tem mais oportunidades para personalizar seu carro. Você pode ainda praticar suas habilidades no volante no modo Single Race ou correr contra o tempo no modo Time Attack. É possível também correr contra um amigo no modo Dual-Race. No Replay Booth, você pode ver suas melhores corridas, que ficam armazenadas no VMS, sempre que desejar. E no Internet Mode, você pode baixar dados de Ghost Car de outros jogadores e competir contra eles em sua própria corrida, e você também poderá acessar um site especial de Sega GT disponível apenas para usuários de Dreamcast. O game será compatível com o controle de corrida, a VGA Box e o Puru-Puru Pack, e está previsto para fevereiro no Japão, um mês antes de seus dois principais concorrentes.

Em 1997, MDK foi aclamado como um dos melhores games do ano. Produzido pela Shiny como seu primeiro game para PC (posteriormente ganhando uma versão para PlayStation), o jogo herdava um pouco do humor de Earthworm Jim, mas em uma ambientação futurista e com muita violência, sendo aclamado pela crítica e pelo público. É praticamente uma regra que algo que faça sucesso ganhe uma continuação, então não seria uma surpresa que MDK2 logo desse as caras pelas mãos da Shiny. Mas, para surpresa de todos, quem está produzindo esta continuação não é a companhia de Earthworm Jim, mas sim a canadense BioWare, conhecida pelo seu decente trabalho em Baldur's Gate de PC. A fato é que a Interplay, detentora do título, possui uma porcentagem da Shiny, e como a empresa não tinha um time disponível para a produção de MDK2 (já que a produção de Messiah está ocupando a empresa), a Interplay decidiu entregar o projeto nas mãos de uma produtora de confiança. Então sobrou para a BioWare carregar o legado criado pelo game original e preencher todas as expectativas de quem jogou o primeiro game. MDK não é conhecido pelo seu enredo, que parece mais uma adição de última hora, apenas um fundo para justificar a ação. Tentada por altos fluxos de energia elétrica que vagam no espaço, a Terra tentou aproveitá-los para substituir os recursos naturais do planeta. Os resultados foram desastrosos, já que os fluxos eram povoados pelos maléficos Stream Riders, que invadiram a Terra. É aí que entram Dr. Fluke Hawkins e seu protegido Kurt. O game tinha uma justificativa para você correr por todos os lados em uma perspectiva de terceira pessoa em níveis que não tinham ligação alguma e atirando gratuitamente em inimigos variados. Aliás, uma boa ambientação para o nome do jogo (que vem da sigla Murder, Death, Kill). Você controlava Kurt Hectic, equipado com uma roupagem especial com um número de acessórios que concediam-lhe poderes enormes. Você ainda contava com a ajuda de um cão robótico chamado Max e do próprio Dr. Hawkins. Agora, em MDK2, os Stream Riders retornaram para a Terra, e você deverá controlar Max, Dr. Fluke e Kurt para salvar o planeta (Max, Dr. e Kurt – MDK, entendeu?). Obviamente, cada personagem tem habilidades particulares que proporcionam uma maneira diferente de jogar, assim como pontos fortes e fracos bem definidos. Agora há uma certa seqüência desencadeada pelo desenvolvimento da história do jogo, e cada personagem atua apenas em um ou outra fase predeterminada. Assim, há três estilos de jogo em um único game. Enquanto MDK2 permanece um game de tiro em terceira pessoa, você tem muitos elementos de puzzle para resolver ao jogar com Dr. Fluke Hawkins, pura ação e tiros com Max e um estilo mais espionagem e camuflagem com Kurt. Para dar uma ambientação mais adaptada para cada personagem, há uma trilha sonora diferente para cada um deles. O cão Max possui quatro patas, o que dá a ela a capacidade de empunhar diversas armas simultaneamente, além de carregar um Jetpack, dando uma nova dimensão ao jogo. Dr. Fluke combina diferentes objetos domésticos para inventar armas poderosas, o que oferecerá verdadeiros puzzles para descobrir os itens a combinar para formar armas geniais (os produtores o descrevem como um "McGiver maluco"). Já Kurt, o herói do primeiro game, continua com sua mesma roupa e armas. Serão mais de 20 inimigos, recriados a partir de MDK1, variando desde pequeninas criaturas sem nenhum propósito de combate (criadas mais pelo objetivo cômico) até gigantescos monstros que podem acabar com você com um único tiro. Graficamente, a BioWare promete um visual que vai ganhar muitos prêmios, com seu sistema de partículas para diferentes efeitos especiais e também um robusto sistema de animação para os personagens, além de efeitos de luz e sombra usados constantemente. MDK2 não fará uso de VMU para trocar dados de personagens e armas com outros jogadores, apenas para Saves. O Modem também não está nos planos, a empresa concentra-se em um sistema Single Player. Parece que a BioWare está mesmo realizando um trabalho decente, mas isso pode não ser suficiente. O que está em jogo agora não é apenas a qualidade, mas sim o grande senso de humor que só a Shiny atinge em seus jogos. E isso só saberemos quando o game for lançado.

Com o desenvolvimento cada vez mais avançado da quarta versão de seu título peso-pesado de RPG, Breath of Fire IV, a Capcom revela alguns detalhes sobre o enredo do game e seu elenco de personagens. A trama se passa em um mundo contendo dois continentes, separados por um oceano de lama. Você encontrará alguns dragões pelo game, como Aura, Nosto, Junar e Ta-Pu. Como manda a tradição da série, os protagonistas da aventura são Ryu e Nina. Mas eles não são os mesmos de um jogo para outro, pertencendo a eras diferentes; é algo já visto na série Zelda (onde Link e Zelda estão sempre presentes, mas não são as mesmas pessoas, pertencendo a épocas diferentes de jogo para jogo). O herói Ryu, que batalha com sua katana em punhos, é encontrado desacordado pela Princesa Nina no deserto do continente Leste; ele perdeu sua memória e agora não sabe os mistérios de sua origem, além de carregar um estranho item chamado de "Dragon's Eye", o qual ele não conhece a finalidade. Nina é a princesa de Windia e membro da raça alada, a procura de sua irmã mais velha que desapareceu; apesar de ser já uma garota madura, ela ainda tem algumas qualidades de criança. Scias é um mercenário que foi contratado pelo Leste durante a grande guerra; ele é uma alma sedenta que atualmente está ocioso com o fim da guerra, por isso ele se une aos jovens heróis em sua busca. O lado Leste está sob o controle da família Fuuren, regida pela figura patriarcal de Cray; o soberano do continente é bem conhecido pelos méritos adquiridos durante o serviço ao exército na grande guerra. Do elenco atual, a figura mais misteriosa é o Master, que veste uma armadura amaldiçoada, a qual ele nunca tira, mesmo quando come ou dorme; por este motivo, ninguém jamais viu seu rosto e sua raça é desconhecida; seu grupo o encontra ainda sob a maldição, quando ele se une na busca. O game usa um esquema de cenários em 3D com personagens em sprites 2D. Os cenários foram construídos de uma forma que eles parecessem pintados à mão, para que os elementos 2D se mesclassem aos cenários com perfeição (como em Grandia, por exemplo). Cada personagem tem mais de 3000 frames de animação diferentes, o que garante uma enorme variedade de movimentos. Se você já se impressionou com as imagens, fique avisado de que o game é ainda mais impressionante em movimento. Haverá ainda um sistema de batalha totalmente adaptável ao gosto do jogador, permitindo que você selecione suas próprias táticas e use-as em batalhas. Breath of Fire IV ainda não tem uma data de lançamento definida, e o lançamento da versão americana, apesar de muito provável, ainda não foi anunciado.

O arcade preferido de futebol da Sega chega ao Dreamcast. Virtua Striker já conquistou uma legião de fãs incondicionais com suas diversas versões. O game começou modestamente na Model 2 e já pulou para a Model 3 em sua segunda versão. Desde então, o segundo game apenas ganhou upgrades, atualizando-o e equilibrando-o. Assim foram Virtua Striker 2 Ver.98 e 99. Mas a Sega partiu para algo diferente com a próxima atualização, produzindo Virtua Striker 2 Ver.2000 para a placa Naomi. As diferenças gráficas não são muito grandes, e a qualidade permaneceu a par com aquela da Model 3. A versão Dreamcast será praticamente um upgrade desta última, batizada de Virtua Striker 2: Version 2000.1. A essência do jogo é a diversão, com partidas rápidas e descompromissadas, ao invés enfocar a técnica com centenas de jogadas, táticas, formações e técnicas. Isso porque ele é um jogo de futebol no estilo arcade (como Super Sidekicks, da SNK), e não um simulador (como a série Fifa, por exemplo). Não que ele não possua certa técnica e segredos que apenas os jogadores mais experientes podem dominar, mas VS2 não tem o compromisso de possuir a profundidade e o realismo de simuladores. Você não controla a troca de jogadores, o que é feito pelo computador e, surpreendentemente, funciona muito bem. Os controles são extremamente simples. No ataque, você tem um botão de passe curto, um passe longo e um chute. Quando você pressiona o botão de chute, uma barra de força aparece; então você deve apertar o botão novamente para determinar a força desejada para o chute. Você pode tentar avançar o campo com apenas um jogador, driblando os adversários, mas a melhor técnica é atravessar o campo com passes. Na defesa as coisas ficam ainda mais simples; você só tem um botão que realiza um carrinho (o mesmo do passe curto), e a estratégia consistem em você perseguir o adversário em posse da bola. A roubada de bola é feita automaticamente quando seu jogador se aproxima do adversário. Você só pode fazer carrinhos pela frente – se fizer um por trás, realizará uma falta. Não há substituições e os jogadores não se cansam, no Arcade Mode também não há impedimentos e nem cartões. Virtua Striker é pura ação e diversão, o que só é possível livrando-se de várias regras e elementos do futebol real. A grande sacada disso tudo – e onde você deverá praticar para dominar o jogo – é o controle dos jogadores. A Sega recriou a física e o realismo de correr pelo campo, e o impulso é um fator que influi bastante na jogabilidade; você não pode simplesmente virar um jogador que está correndo, e é exatamente nisso que consiste toda a técnica de VS2. Nos modos de jogo, você tem o Arcade, que é uma Copa do Mundo resumida (sem primeira fase); o International Cup, com todas as fases do torneio (onde você pode optar por impedimentos, cartões e escolher o tempo de jogo); o modo Tournament, onde você cria seu próprio torneio, definindo o número de times participantes por eliminatória simples; e finalmente o League, onde você escolhe quais e quantos times vão participar, mas os jogos são por uma liga agendada. Tem ainda o modo Ranking, que nada mais é que o Arcade, mas sem continues e com uma nota dada de acordo com a sua performance no final. E, por fim, no Match Play, você pode jogar uma partida contra um amigo, ou partir direto para os pênaltis. A última novidade exclusiva da versão DC é permitir que você salve replays de gols no VMU para assisti-los depois (e os gols ainda são avaliados; quanto mais bonito, maior a nota). Graficamente, VS2V2000.1 é o melhor game de futebol, sem comparação. O nível de detalhes e a movimentação dos jogadores, camisetas, estádio e torcida são incríveis, e tudo roda a 60 fps. (com uma pequena queda em raros momentos). Depois de jogar Virtua Striker 2, será difícil voltar a games graficamente inferiores de PC, PS ou N64. O game traz toda a perfeição do arcade e muito mais. Até mesmo quem não curte games de futebol poderá se divertir com este excelente título da Sega. O game deve ser lançado no mercado americano e nacional em março de 2000, mas se você não quiser esperar até lá, a versão japonesa já está rodando desde o início de dezembro de 99.

GAMERS

Espaço do

LEITOR

Edição 47

Quer mandar críticas? Desenhos? Sugestões, dúvidas ou elogios? Então escreva para a redação da Revista Gamers
Rua Pio XI, 230 - Alto da Lapa CEP 05060-000 São Paulo - SP
ou "e-maie-nos" em **gamers@edescala.com.br**

MONSTER RANCHER 2 - FINAL FANTASY V - FINAL FANTASY VI

Saudações bravos da Gamers. Meu codinome é Merlin Fox, ou para os meus antigos companheiros de bravatas, Raposa Negra, um ex-mercenário a serviço da frota expedicionária do Império Dragon. Para ser exato, pertenço a uma raça evoluída das raposas, a sagrada raça, mas uma importante missão trouxe-me aqui neste planeta: Para levar uma nova plataforma de divertimento ao meu planeta. Eis as questões que me incomodam: 1) Em **Monster Rancher 2** no método "Disc Stone" vocês disseram que era permitido colocar qualquer CD no Playstation para obter um monstro com atributos únicos. Por acaso esses CD's seriam os de música? E que tipo de monstro obterei. Se for o caso com os Cd's do Raul Seixas, Mamonas, Titãs e Engenheiros do Hawai? 2) Ainda consigo encontrar os CD's **Final Fantasy V** e **VI** sem ser Anthology? 3) Uma sugestão: Que tal a cada mês sair uma edição com um detonado, estratégia e truques para jogos de RPG incluindo um brinde como chaveiro ou adesivo de alguns personagens. Agora tenho que me despedir, pois agora irei arrasar uns amigos em Street Fighter Alpha. Até a próxima, tchau!! PS: Perdoem meu alter-ego, às vezes ele foge do controle. Até breve.

REGINALDO A. ZANUSSO — **SÃO BERNARDO, SP**

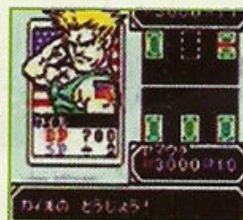
Alter-quem? Raposa Negra? GRAVATAS? Hmm... Vai entender... Bem, Reginaldo, Lá vão suas respostas: 1) Parebéns, você ganhou um doce por descobrir! A idéia de Monster Rancher 2 (desde o primeiro, melhor dizendo) é que qualquer CD, seja ele de multimídia, música ou jogo, possui um monstro dentro dele selado pelos deuses em épocas imemoriais. Assim, pelo método de criação dos Shrines "Disc Stones", você pode conseguir uma infinidade de monstros através de seus CDs. Mas existem exceções! A maioria dos álbuns de bandas nacionais não possuem Montros, mas outras podem até ter. E, além disso, existem até mesmo CDs muito especiais, que carregam monstros MUITO poderosos, que só podem ser conseguidos quando você possuir a insígnia da IML, que você consegue durante o jogo. 2) Depende da intensidade que você procurar... Ainda existem estes no mercado, mas de forma reduzida, uma vez que ambos compõem a caixa maravilhosa de FF Anthology. Agora, o porquê diabos de você querer os games em separado... Vai entender... 3) Com as mudanças que a Gamers vem passando, sendo semanal e tudo mais, quem sabe? De qualquer forma, sugestão anotada!

GAROU: MARK OF WOLVES - NOE GEO POCKET - FFVIII - R-TYPE

Hello galerinha da Gamers! Tudo beleza com vocês??? Sou eu de novooo!!! Voltei com mais umas perguntinhas!!! (É... fazer o que? É a vida!) Tuuuuudo bem, então vamos ver... 1) AHN! Fiquei sabendo que vão lançar o 8º game da série do Fatal Fury (Garou Densetsu), o Fatal Fury: Wark of the Wolves, é verdade???? Pra que console vai sair? (Bom... acho que pra PSX... e Neo Geo). 2) Outra coisinha... Quais outros games pro Neo Geo Pocket existem? Eu sei que tem o King of Fighters R2, Fatal Fury e Samurai Spirits... =) 3) Sobre o Final Fantasy VIII, eu li por aí que existe uma ilha só de draw points, é verdade? Se é, onde que ela tá? 4) Opa! Teremos uma continuação do The Last Blade (Gekka no Kenshi)?? 5) Ahhhhnnnnnnn éééééééééé....... Existe algum jogo a la R-Type pra PSX? Aliás... vai sair um R-Type pra N64?? Whoaaaa!!! Chega de pregunta né? Beleza!!! Então..... (quem sabe) até o próximo mês!!!!!! FUI!

SÃO PAULO, SP — **PAULA SU**

Olá, Paula, tudo bem com você? Com a gente tudo. Bom, como sempre, lá vamos nós responder suas perguntas (brincadeira...): 1) Hmmm... Bem, o oitavo game da série Fatal Fury é Garou Densetsu Wild Ambition, desenvolvido para a placa Hyper Neo Geo 64 e já lançado há algum tempo. Tem até uma versão para PS! Já o nono título (a saber: Garou Densetsu, Garou Densetsu 2, Garou Densetsu Special, Garou Densetsu 3 - Hare Karaou no Tatakai, Real Bout Garou Densetsu, Real Bout Garou Densetsu Special e Garou Densetsu Wild Ambition) receberá o nome de ***Garou - Mark of Wolves****, para Arcades inicialmente, como o mostrado na seção Game News da edição passada. 2) Bom, o Neo Geo Pocket (Color ou não) já possui um grande contingente de títulos, como* ***KOF R1 e R2, Samurai Spirits! 1 e 2, Metal Slug 1st Mission, Fatal Fury 1st Contact, SNK vs. Capcom - Card Clash Battle*** *(SNK e Capcom Supporters),* ***Sonic The Hedgehog - Pocket Adventure*** *e tantos outros, totalizando uma média de 50 jogos. 3) Uma ilha somente com Draw Points? Talvez você esteja falando das ilhas* ***"Closest to Heaven"*** *e* ***"Closest to Hell"****. Ambas possuem MUITOS Draw Points e de diversos tipos de magia, incluindo Ultima, Holy, Meltdown e Meteor. 4)* ***Gekka no Kenshi 2*** *já está rolando nos arcades há quase meio ano... 5) Bom, além de R-Type ▲, versão exclusiva do PS, existem Einhander (da Square), Sexy Parodius (Konami), Philosoma (Sony), além de outros. Quanto ao R-Type para N64, não há informações quanto a isso. Respondidas as suas dúvidas?*

CDs Piratas - Estratégias - PS Vs. SNES

Blz galera da Gamers ("What is up Doc"). Meu nome é Rodolfo Caceraghi dos Santos e mais conhecido como Caju por todos. Eu gostaria de dizer com esplêndido louvor que a Gamers é uma revista fantástica e quase completa, isso é, pelo número de páginas que para mim ainda está pouco, porque vocês deviam explicar melhor as debulhações, que para mim estão muito mixurebas para alguém entender, sem ofender é claro, mas vamos deixar de lero lero e partir ao que interessa: Eu sou fã de RPG's como FFVI, FFVII, FFVIII, Xenogears, Breath Of Fire III. Também de jogos de ação como Megaman X. E faço uma promessa que deveria ter feito muito tempo antes: De agora em diante só compro CD verdadeiro. Porque eu comprei FFVIII pirata e não funciona mais. Agora algumas perguntas: 1) Dá pra jogar com o Seifer em FFVIII com algum truque da Game Shark? 2)Porque vocês não fazem uma votação entre os leitores para ver qual jogo será debulhado ou tipo assim? 3) Qual Video Game vocês acham melhor PXS ou SNES? Eu gosto dos dois apesar de só ter um, mas eu já tive um SNES, um Mega Drive e um Atari. 4) Narf. 5) Porque o céu é azul? E é só o que eu tenho a dizer. "Que a Força esteja com Você".

RODOLFO C. DOS SANTOS — **OSVALDO CRUZ, SP**

Bem, Rodolfo, como você deve ter notado, tivemos de resumir "um pouco" o relato de sua vida, mas temos certeza que você não vai se zangar... vai? Aliás, foi uma ótima promessa que você fez. Os CDs piratas de Playstation, apesar de mais baratos, prejudicam o canhão do console (uma vez que, sem a camada de proteção preta dos CDs originais e com dados gravados desordenadamente, o canhão é obrigado a procurar constantemente pelos fragmentos de informação, o que o desgasta e pode até mesmo cessar seu funcionamento), o que fará com que você, obrigatoriamente, compense toda a economia nos CDs em um bom técnico. Mas vamos às dúvidas. 1- Sim, dá pra jogar com Seifer, Idea e até mesmo Laguna, Kiros e Ward por todo o jogo. 2- Sempre publicamos as estratégias dos jogos mais pedidos via cartas. Por isso, a votação já é uma realidade aqui. 3- Bem, pode-se dizer que o Playstation é uma espécie de novo Super Nintendo. Uma quantidade infindável de jogos, o apoio de gigantes como Square, Capcom e Konami, uma boa aceitação pelo público e capacidade acima da média dos consoles de 32-bit. Portanto, o PS é o SNES de hoje. 4- Hmm? Ah... Narf pra você também. 5) Porque sim. Esperamos pelos seus desenhos!

Bio Hazard 3: Last Escape & Resident Evil 3: Nemesis

Caros (ou baratos) redatores da melhor revista de games do Brasil (sei que essa frase já ficou repetitiva, mas fazer o quê? Não podemos fugir da realidade...), estou remetendo essa carta por estar indignado com vocês: **1-** COMO VOCÊS PODEM DAR (?!?) 4,3 PARA O MELHOR JOGO DO SÉCULO? Enquanto vocês não conseguirem as notas do game BIO HAZARD 3: Last Escape, eu, eu... e os milhares de fãs pelo Brasil, ficaremos de luto... As notas mais cabíveis ao jogo seriam: Gráficos - 4.9; Som - 4.9; Controle - 4.7; Inovação - 4.8; Diversão - 4.8; assim resultando em 4.8 de média final. **2-** Fora isso, os epilogues não são exatamente aqueles que vocês descreveram na resposta da edição 45. Os corretos são: Jill, Chris, Barry, Claire, Leon, Sherry, Ada e Hunk. **3-** Na minha opnião, em jogos como RE, Dino Crisis, Metal Gear, etc., para serem publicados records, os leitores deviam gravar o jogo inteiro numa fita de vídeo cassete, sem cortes, para que vocês comprovassem se o record foi ou não feito com o ajudado Game Shark, pois esse aparelho acabou prejudicando em muito os records em RE. O mais justo a fazer é anular todos os records em RE e começar uma nova disputa, aí gostaria de ver qual seria a ação dos caras que fizeram 1:04 em RE e 1:01 em RE2. Tenho o orgulho (e ainda posso provar) de dizer que fiz 1:12'31 em RE e 1:19'56 em RE2 com Leon e sem ajuda de Game Shark! Gostaria que vocês fizessem um comentário a respeito desse último parágrafo. **4-** No detonado do BH3: LE, para fazer o 2º final não é necessário fazer tudo o que vocês escreveram e sim, basta apenas escolher a 2º opção quando Nemesis aparecer na ponte. Se fizermos do jeito que vocês descreveram, haverá um Bug, pois na hora de ir ao posto de gasolina, ao invés de aparecer Carlos, será Nicholas que aparecerá, e é improvável que ele se salve da explosão e depois, como ele aparece no final do jogo? **5-** Só para terminar, esta... (não sei se escolho enorme ou exagerada) carta, pelo Game Shark há a possibilidade de se jogar com Nemesis no modo The Mercenaries mas, como dito, pelo Game Shark. Vocês sabem alguma outra maneira de se jogar com ele? Um grande abraço de todos os membros e associados do Resident Evil STARS Club. Se não for pedir muito gostaria que vocês publicassem o endereço do clube que é: RESC (Resident Evil STARS Club) - Rua Três, nº 28, Kobayat Libano, Piracicaba - SP, CEP 13403-236. Nossas útimas novidades são: imagens de RE e RE2: The Movie, RE3, RE: Code Veronica, Bio Hazard Gun Survivor e as 20 primeiras cartas que chegarem, irão ganhar um folheto com um pouco sobre o nosso arquivo de RE.

PIRACICABA, SP — **CLEYTON LUIZ PALAVRO**

*Agradecemos pelos elogios e pelo "baratos"... Mas vamos lá: **1-** Bem, comparemos então: 4.9 foi a nota dada a Final Fantasy VIII (aliás, o único game de PS a receber*

Os Melhores do Mês

As Regras do Jogo

O que se pode e o que não se pode fazer

1º - Enviar somente **uma** foto contendo os recordes por jogo / circúito.
2º - Proibido o uso de **Game Shark** por qualquer motivo. Recordes conseguidos evitentemente através do periférico serão sumariamente **ignorados, bem como quaisquer recordes posteriormente enviados** pelo autor do mesmo.
3º - Caso optar por enviar recordes em fitas de vídeo, certificar-se de que estejam gravadas em **NTSC colorido**.
4º - **Não há prêmios ou gratificações** pela participação. Em outras palavras, aqueles que participarem estarão pelo puro espírito de competição e diversão.
5º - Carros, itens ou artefatos secretos ou personalizados são permitidos, contanto que **não** tenham sido conseguidos via Game Shark.

Títulos Porpostos

SEGA DREAMCAST
Jogo 1 - *Soul Calibur*
Quesito: Nº de oponentes derrotados no Extra Survivor Mode
Jogo 2 - *The House of the Dead 2*
Quesito: Pontuação no Arcade Mode

NINTENDO 64
Jogo 1 - *Wave Racer*
Quesito: Pontuação no Stunt Mode no circúito Dolphin Park
Jogo 2 - *Bettle Adventure Racing*
Quesito: Menor tempo no circúito Metro Madness

SONY PLAYSTATION
Jogo 1 - *Resident Evil 3 Nemesis*
Quesito: Maior pontuação no mini-jogo The Mercenaries
Jogo 2 - *Ridge Racer Type 4*
Quesito: Melhor tempo no circúito Heaven and Hell

Os Recordes

Os melhores tempos dos games da edição passada.

SONY PLAYSTATION
Jogo 1 - *Gran Turismo (circúito Trial Montain)*
1º - Paterson R dias (2:13:660)
2º - Fabricio A. Neves (2:16:402)
3º - Robson S. Rocha (2:17:877)

NINTENDO 64
Jogo 2 - *Diddy Kong Racing*
- Circúito Ancient Lake
1º - Alexandre Lopes (0:51:13)
2º - Endrigo C. Gurgel (0:51:16)
- Circúito Fossil Canyon
1º - Alexandre Lopes (1:20:45)
2º - Endrigo C. Gurgel (1:24:73)
- Circúito Jungle Falls
1º - Alexandre Lopes (0:54:85)
2º - Endrigo C. Gurgel (1:00:75)

BIO HAZARD 3: LAST ESCAPE

esta nota merecidamente). Graficamente, ambos tem personagens texturizados em tempo real, cenário pré-renderizados e CGs. Comparando, FFVIII possui CGs de uma qualidade muito maior que RE3, sendo ainda em Tela Inteira. Sem mencionar o brilhante fato de que você pode. algumas vezes, se movimentar e realizar ações durante tais seqüências, algo impossível no game da Capcom. Os cenários pré-renderizados de FF possuem elementos que se movimentam constantemente, quase como pequenas CGs em todos os cenários — o mesmo não pode ser dito de RE3. O único ponto que realmente venceria FF (e não com uma larga vantagem) seriam as texturas dos personagens. Por isso, 4.3 seria uma nota justa. O som melhorou bastante em relação ao seu predecessor, mas não chega a uma perfeição. Aliás, longe disso. O controle é um pouco mais implementado que a maioria dos games do gênero, mas permanece um pouco travado e sem liberdade de movimento. A inovação fica por parte das munições, dos eventos múltiplos e pelo enredo reparticionado. Mas as balas são somente uma implementação do sistema de melhoria de armas da segunda versão, os eventos são herdados de Dino Crisis e o enredo não é mais que uma continuação da saga... Tudo completamente diferente de um Final Fantasy (ok, já falamos demais dele), que sempre altera seus sistemas, seus enredos e formas de desenrolar. Além disso, são notas dadas por redatores distintos, expressando opiniões pessoais. Assim, gosto não se discute. 2 & 4 - Obrigado pelos toques. 3- Por melhor que sejam as fotos ou montagens, temos meios de descobrir os usuários de Game Shark. E, como nas novas regras do "Os Melhores do Mês", agora estes serão banidos sumariamente. 5- Da mesma forma que era possível se usar Chris no The 4th Survivor de RE2 original (e não Director's Cut) somente com o Game Shark, Nemesis só pode ser usado desta forma.

SEGA SATURN

?

E aí galera da Gamers, tudo em cima? Tenho algumas dúvidas para vocês resolverem. 1) Se Street Fighter Zero 3 sai ou não sai para o Saturn (edição nº 34 vocês confirmaram que o jogo já estava confirmado para os consoles de 32 bits da Sega e da Sony). Ah, não esqueça de Resident Evil 2 também (edições nº 29, resposta de um E-mail de Jorge Luis e nº 27 vocês confirmaram que vai lançar para o Saturn em dois CD's, sem previsão de lançamento). 2) Se a SNK vai continuar produzindo seus incríveis jogos para o console da Sega. 3) Se o console de 32 bits da Sega tem condições de rodar Marvel vs Capcom, com seu cartucho RAM de 4Mb. Se tiver, a Sega tem planos de lançar este jogo e continuar lançando outros lançamentos? Espero as respostas ansioso para jogar RE2 e SFZ3 no meu Sega Saturn. Um abraço a toda a galera da Gamers!

DOUGLAS V. PIMENTA — **BELO HORIZONTE - MG**

Doug, temos uma péssima notícia a dar: o Saturn já está morto e enterrado. SFZero 3 já foi lançado, quase que simultaneamente com a versão DC, são tão bom e rápido quanto esta. RE2 foi cancelado com a passagem da base da Capcom para o Sega Dreamcast, uma vez que o Sat não terica capacidade para rodar seus games mais novos (Marvel Vs. Capcom entre eles). Seguindo o mesmo exemplo, a SNK não planeja lançar mais nada para o console, sendo seu próximo KOF, KOF'99, para DC, em março. Bem, infelizmente, o a era Saturn acabou sem deixar rastros...

CLUBES

Envie o nome, endereço e uma pequena descrição sobre seu clube!

1. **Female Detonator of Games**
R. da Glória, 790 - Apto 132, Liberdade, São Paulo - SP CEP 01510 - 000
É o primeiro clube feito por garotas. Trocamos dicas, truques e códigos de Game Shark e Action Replay de videogames do sistema Playstation. Também atendemos dúvidas de jogos.

2. **Omega Multi Clube**
R. Conchas, 938, V. Aparecida, Itapeva, São Paulo - SP CEP 18400 - 000
Este clube lhe envia as dicas do jogo que você pedir. Para mais informações, escreva.

3. **Evil Game**
R. Willy Sholland, 1002, Joinville - SC CEP 89225 - 500
Temos carteirinha de sócio.

4. **Equipe Player Um**
Av. Marechal Fontelle, 5516-A, Realengo, Rio de Janeiro - RJ CEP 21750 - 000
E-Mail: boura@zipmail.com.br Fazemos trocas e fornecemos dicas de N64, PS, Sat, PC, Mega, SNES, etc. Não cobramos nenhuma taxa.

AVISO IMPORTANTE — NÃO NOS RESPONSABILIZAMOS POR QUALQUER ENVIO DE DINHEIRO AOS CLUBES.

FRASE DO MÊS!

"**FIGHTER** - Sigla para **F**aculdades **I**ntegradas de **G**amemaníacos **H**ospitalizados **T**entando **E**nfrentar o **R**yu." - Leonardo Carvalho de Oliveira

Planeta Terra chamando! Planeta Terra chamando... Bzzzz... Oiiiii! Di novo! Tinky Winky... Bzzz... Tá louco viu! Não tem nada para ver na TV! Vou escrever uma carta já que eu não tenho nada para fazer, para aquela revista que eu gasto o meu dinheiro a Ga-Ga-Ga... Qual o nome mesmo? Hááá, tá aqui na capa! Alô amigos descolados da Gamers! Meu nome é Daniel Scarpeli, moro aqui em uma cidade chamada Caçapava (vocês já ouviram falar dela por aí?) e não perco uma edição dessa revista maravilhosa, feita por gente mais maravilhosa ainda. E tenho uma sugestão: porque vocês não mandam pôsters de mulheres nuas na próxima edição? Isso seria útil para nós leitores. Mas vamos para o que interessa! Gostaria que você esclarecessem algumas dúvidas crueis que me perseguem! 1) Tenho um Master System, há um mês comprei um cartucho Neo-Geo e não consigo encaixá-lo no meu Master. Poderiam me ajudar??? 2) Existe algum personagem homossexual no mundo dos games? 3) Em Resident Evil, naquele quartinho onde se prepara o V-Jolt o que Crisis e Rebeca "coisam" lá dentro? 4) Quem matou Odete Roitman? Eu não lembro mais! 5) Quem veio primeiro o ovo ou a galinha? 6) Porque vocês, caras inteligentes, perdem tempo respondendo estas perguntas idiotas? Vocês não tem nada para fazer? Aqui vou me despedindo e espero que vocês esclareçam a minha dúvida. Abraço para todos!!! PS: Desculpe pelos erros de português. Agora com licença que eu vou até a TV mudar de canal... Bzzzz... Pókemon!!! OBA!!!!

DANIEL SCARPELI — **CAÇAPAVA - SP**

PREPARANDO MÓDULO DE RESPOSTA... CLICK! PU-PUUI TELEFÔNICA INFORMA: O TELEFONE DISCADO NÃO EXISTE. FAVOR VERIFICAR O NÚMERO E TENTAR NOVAMENTE... CLICK! PU-PUUI MÓDULO PREPARADO. INICIAR TRANSFERÊNCIA DE DADOS! Olá, Daniel de Caçapava (uma pergunta... Caçapava o quê?), estamos muito felizes de você dedicar o seu escasso tempo livre para nos enviar esta carta! Bem, adoramos sua sugestão de enviar pôsteres de mulheres nuas nas edições da Gamers... Elas seriam de EXTREMA utilidade para os leitores — sem dizer para nós, em especial para se CONSEGUIR estas fotos.. hehe... Aliás, até colocamos este assunto como o primeiro da pauta da próxima reunião! Mas vamos aos outros assuntos antes. 1- Bem, você tem duas opções: você pode abrir o seu console com um saca rolhas e usar um maçarico para fundir o slot de encaixe com o pente do cartucho ou mesmo usar uma moto-serra para lixar as bordas para facilitar o encaixe. Para ambas não garantimos o funcionamento de um ou de outro... Nossa sugestão é que você parta para um console mais avançado que o Master System. Tente, talvez, um daqueles Aquaplays da Disney. 2- Tem um tal de Scarpeli, do game de sinuca The King of Em-Caçapava Hustler, mas não se sabe exatamente se ele é realmente um homem... Mas vai saber. 3- Pode apostar nisso... Eles coisam e depois recolhem um monte de bagulhétis pra fazer aquele troço... 4- Assita o capítulo 871 da novela das oito... Talvez você ache a resposta. 5- A verdade está lá fora... 6- Inteligentes? Quem, nós? Ah, é... Bom, continuamos a respondê-las por que os idiotas não param de mandá-las, oras! Além dis... BZZZT BZZTI PIKACHUI OINK DONKIEI ERROR 606: VOCÊ FOI DESCONECTADO DO MÓDULO DE RESPOSTAR. FAVOR TENTAR NOVAMENTE...

FERAS DO TRAÇO

Ederson F. Falco
Caçador - SC

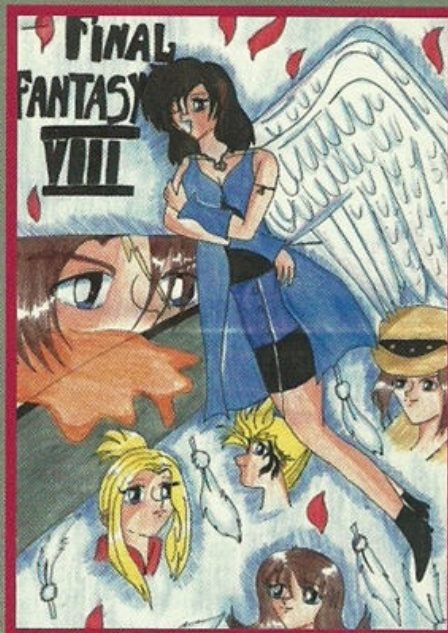
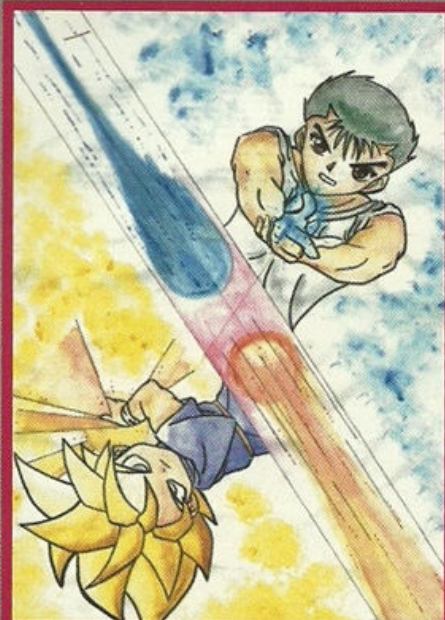
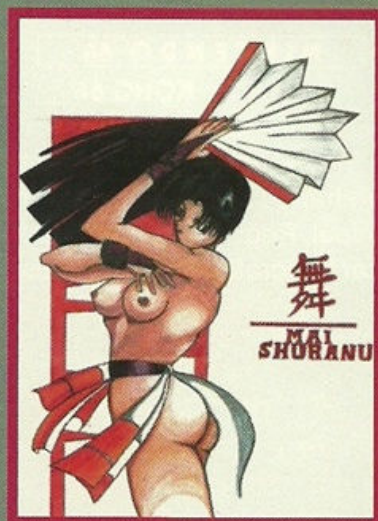
Fabiana de Medeiros
São João de Meriti - RJ

Orlando A. do Nascimento
São Paulo - SP

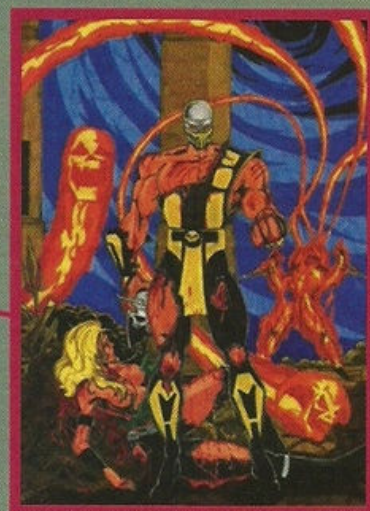
Rafael dos S. Kirschner
São Paulo - SP

Fagner A. de Almeida
Itapevi - SP

Jorge Almeida Jr.
Florianópolis - SC

Renata e Maurício K. Yui
São Paulo - SP
Agora com o sobrenome certo e o nome de sua amiga ;^)

Aline de M. Santos
São Paulo - SP

Luiz F. da Silva
São Paulo - SP

Moisés V. B. dos Santos
Esteio - RS

Jacques A. Borges
Eldorado do Sul - RS

Paula Su
São Paulo - SP

NINTENDO 64

DONKEY KONG 64

Câmera
Use Tiny e encolha para entrar na fairy-shaped stone building no cubo principal. Pegue a câmera para começar fotografando as fadas escondidas no game e habilite as opções do "Mystery Menu".

DK Theater
Encontre e fotografe duas fadas para habilitar a opção DK Theater no "Mystery Menu". Esta opção permite ver todas as seqüências de animação.

Estágios bônus
Encontre e fotografe seis fadas com a câmera, então localize Rambi o rino, e enquadre o peixe espada para habilitar seus estágios bônus.

Donkey Kong original
Use um Gorilla-Grab para operar a alavanca na área Frantic Factory, então jogue o game Donkey Kong original. Complete todos os quatro estágios e então jogue mais uma vez e complete o game para coletar a Moeda Nintendo. Então, encontre e fotografe seis fadas para habilitar o opção Donkey Kong original no "Mystery Menu".

Jetpac
Colete pelo menos quinze Banana Medals, então visite Cranky para jogar o game Jetpac. Obtenha 5.000 pontos no game para coletar a Moeda Rareware. Então, encontre e fotografe seis fadas para habilitar a opção Jetpac no "Mystery Menu".

Lutar com o chefe novamente
Encontre e fotografe dez fadas para habilitar a opção Boss Battle no "Mystery Menu". Ela permite que você lute novamente com qualquer chefe que já tenha sido derrotado.

Krusha no Multi-Player
Encontre e fotografe quinze fadas para habilitar Krusha na opção Multi-Player no "Mystery Menu".

Cheat Mode
Encontre e fotografe todas as vinte fadas para habilitar a opção Cheat Mode no "Mystery Menu" e itens infinitos durante o game.

Fases bônus
Encontre e pegue quarenta Blueprints e leve para Snide para habilitar oito fases bônus (Batty Barrel Bash, Beaver Bother, Big Bug Bash, Krazy Kong Klamor, Kremling Kosh, Peril Path Panic, Searchlight Seek e Teetering Turtle Trouble).

Restaurar watermelon meter
quando estiver com pouca energia, se aproxime de um "Tag Barrel", pule dentro dele e saia para encher seu watermelon meter.

DREAMCAST

PSYCHIC FORCE 2012

Jogue como Richard Wong
Acumule mais de seis horas de jogo. Alternativamente, complete o story mode com todos os dez personagens.

Jogue como Keith Evans
Acumule mais de doze horas de jogo. Alternativamente, habilite Richard Wong e então complete o arcade mode com todos os personagens com o game fixado em dois rounds.

Jogue como Burn Gliffis
Habilite Richard Wong e Keith Evans. Então, complete os modos story e arcade com todos os personagens, incluindo Richard Wong e Keith Evans, com o game fixado em dois rounds.

Jogue como Evil (Silver) Emilio
Acumule mais de dezesseis horas de jogo. Alternativamente, jogue como Emilio trinta vezes. Ele é idêntico ao Emilio mas com golpes diferentes.

Jogue como Good (Golden) Emilio
Acumule mais de dezoito horas de jogo. Alternativamente, jogue como Emilio cinqüenta vezes. Ele é quase idêntico ao Emilio, mas melhor.

Apresentação do PF1
Habilite Keith Evans e Burn Gliffis. Então, deixe a demo rodar para ver uma batalha graficamente melhorada de Psychic Force 1 entre Keith e Burn.

Artworks escondidas
Insira o game no drive de CD-ROM de seu PC e descole imagens .BMP do game no diretório raiz.

PLAYSTATION

GRAND THEFT AUTO 2

Level select
Entre com "ITSALLUP" como um nome de jogador.

Energia infinita
Entre com "LIVELONG" como um nome de jogador.

Todas as armas
Entre com "NAVARONE" como um nome de jogador.

Sem polícia
Entre com "LOSEFEDS" como um nome de jogador.

Exibir coordenadas
Entre com "WUGGLES" como um nome de jogador.

Máximo nível desejado
Entre com "DESIRES" como um nome de jogador.

$500.000
Entre com "MUCHCASH" como um nome de jogador.

5x multiplier
Entre com "HIGHFIVE" como um nome de jogador .

10 milhões de pontos
Entre com "BIGSCORE" como um nome de jogador.

Debug basic scripts
Entre com "NOFRILLS" como um nome de jogador.

Sintonizar o rádio
Quando dirigir um carro que tenha um rádio, pressione ↑ para mudar a estação.

PLAYSTATION

TOMORROW NEVER DIES

Habilitar todas as missões
No menu principal, pressione Select (2 vezes), ○ (2 vezes), L1 (2 vezes), ○, L1 (2 vezes). Se você entrar com o código corretamente, ouvirá um som.

Ver todas as seqüências de FMV
No menu principal, pressione Select (2 vezes), ○ (2 vezes), L1 (7 vezes) para habilitar todas as seqüências de FMV na opção "Mov" em "Options".

Cinqüenta med kits
Pause o game e pressione Select (2 vezes), ○ (2 vezes), ▲, Select. Se você entrar com o código corretamente, o game irá voltar automaticamente da tela de pause ao jogo normal.

Todas as armas da missão atual com munição cheia
Pause o game e pressione Select (2 vezes), ○ (2 vezes), L1 (2 vezes), R1 (2 vezes).

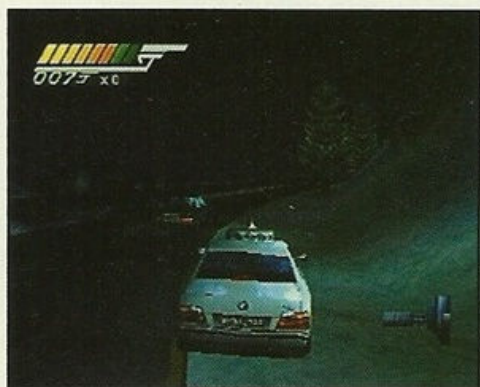
Ethereal mode
Pause o game e pressione Select (2 vezes), ○ (2 vezes), ▲ (4 vezes) para se tornar invencível nas partes do game onde health packs não podem ser usadas, como nos carros ou nos esquis.

Complete a missão atual com sucesso
Pause o game e pressione Select (2 vezes), ○ (2 vezes), Select, ○.

Ver através das paredes
Pause o game e pressione Select (2 vezes), ○ (2 vezes), Select (2 vezes), ○ (2 vezes).

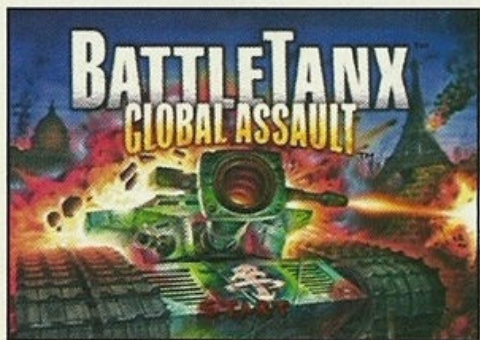
Ver informações debug
Pause o game e pressione Select (2 vezes), ○ (2 vezes), L2, R2, L2 para exibir vários números e posições. Se você entrar com o código corretamente, o game irá voltar automaticamente da tela de pause para o jogo normal. Pressione R2, L2, R2 para desabilitar este código.

Desconhecidos
Pause o game e pressione Select (2 vezes), ○ (2 vezes), Select (2

vezes), R1 (2 vezes). Pause o game e pressione Select (2 vezes), ○ (2 vezes), □, ▲, □. Entrando com os códigos corretamente o game voltará automaticamente da tela de pause para o jogo normal.

NINTENDO 64

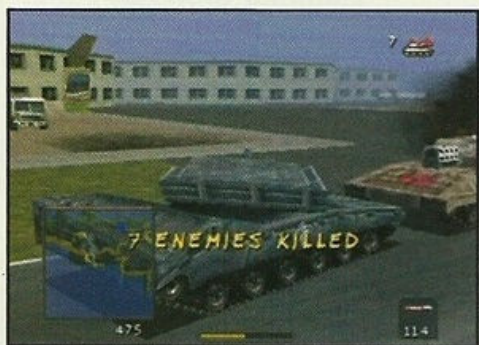
BATTLETANX: GLOBAL ASSAULT

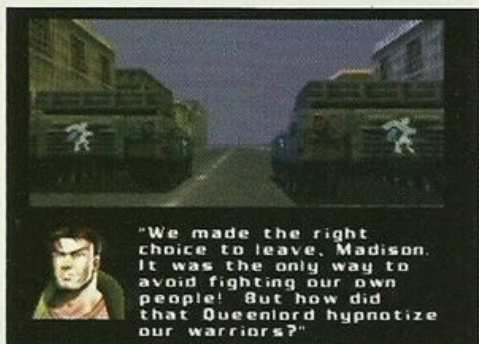
Level select

Entre com "8ODYS" como um código.

Invencibilidade

Entre com "HPPYHPPY" como um código.

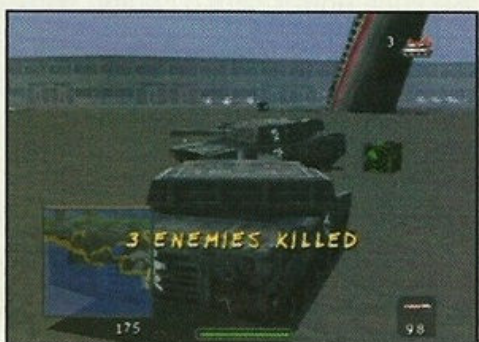
Todas as armas

Entre com "RCKTSRDGLR" como um código.

Brandon gang

Entre com "NNKNHCKS" como um código.

Custom 1 gang

Entre com "TRDDYBRRKS" como um código para habilitar a Custom 1 gang (M2 Hydra tank) no modo multi-player.

Modo Campaign bônus

Entre com "WRDRB" como um código para habilitar um level secreto após o modo campaign ser completado.

PLAYSTATION

UM JAMMER LAMMY

Bonus Parappa

Complete o game e então volte para a tela de seleção de fases. Pressione → até as fases bonus de Parappa aparecerem.

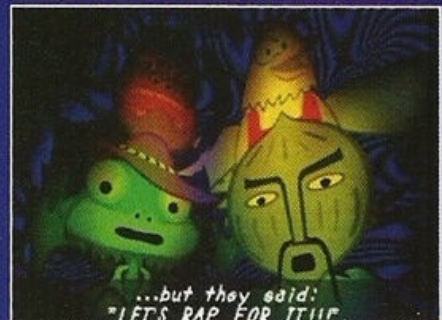
Parappa e Lammy Two player levels

Complete todas as fases bônus de Parappa.

Special menu

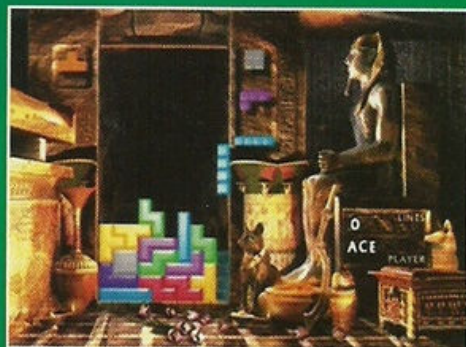
Complete todas as fases do game, incluindo Lammy e Parrappa. Então, selecione a opção "Special" na tela título para exibir um novo menu que permite jogar todas as músicas com todos os personagens do game dançando sob seu controle.

Personalizar letras e notas

Carregue o game e imediatamente resete o PlayStation quando Lammy aparecer na tela título. Então deixe o game recarregar e um novo menu irá aparecer perto da guitarra de Lammy na tela título. Use as opções para personalizar as letras e notas.

NINTENDO 64

THE NEW TETRIS

Turbo mode

Selecione o modo single player, entre com "2FAST4U" como um nome, coloque o cursor sobre "OK" e pressione A. Quando o game começar, os blocos irão cair mais rapidamente.

Turbo CPU mode

Selecione o modo single player, entre com "AI2EZ4U" como um nome, coloque o cursor sobre "OK" e pressione A. Quando o game começar, os blocos da CPU irão cair mais rapidamente, enquanto os seus permanecerão na velocidade normal.

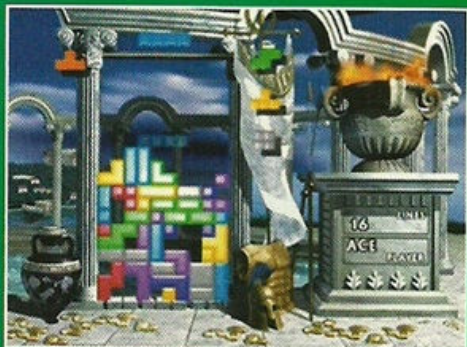
Caleidoscópio musical

Na tela de opções de audio, deixe a música em "Haluci" e o music mode em "Choose". Selecione o modo single player, entre com "HALUCI" como um nome, coloque o cursor sobre "OK" e pressione A. Um caleidoscópio irá aparecer no lugar do game. Nota: o Nintendo 64 deve ser resetado para sair deste modo.

Deletar totais de linhas e resetar Wonders

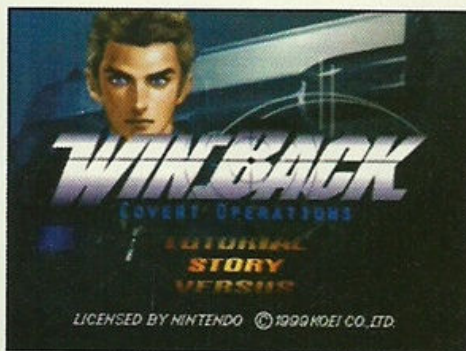
Selecione o modo single player, entre com "O1DERS" como um nome, coloque o cursor sobre "OK" e pressione A.

Deletar totais de linhas, resetar Wonders, apagar high scores

Selecione o modo single player, entre com "1N175R4M" como um nome, coloque o cursor sobre "OK" e pressione A.

NINTENDO 64

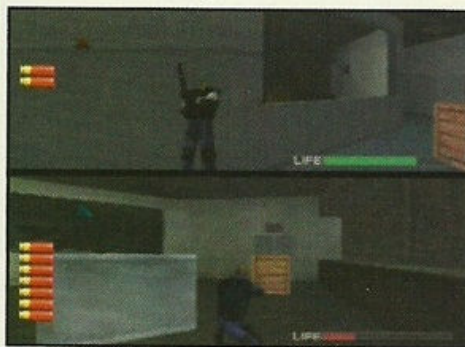
WINBACK: COVERT OPERATIONS

Energia infinita

Na tela "Press Start", pressione ↓, ↑ (2 vezes), ↓ (3 vezes), C-◀, C-▲. Então segure C-▲ e pressione Start.

Trial mode

Na tela "Press Start", pressione ↑, ↓ (2 vezes), → (3 vezes), ← (4 vezes). Então segure C-▼ e pressione Start para habilitar o modo trial. Este modo permite que qualquer fase do game seja jogada.

Todos os personagens do modo multi-player

Na tela "Press Start", pressione ↑, ↓ (2 vezes), → (3 vezes), ← (4 vezes). Então segure C-▲ e pressione Start para habilitar todos os chefes como também os personagens do exército no modo multi-player. Alternativamente, complete o game nos níveis de dificuldade easy e normal.

Munição infinita no story mode

Quando estiver sem munição para a pistol no story mode, pressione B para recarregar.

Max power, sudden death, trial modes

Complete o game no nível de dificuldade hard para habilitar max power, sudden death e trial modes.

GAMEBOYCOLOR

CARMAGEDDON

Todos os carros e pistas

Basta entrar com a password

0Z6SZD[SKULL]V

PLAYSTATION

NASCAR 2000

Corra como Alan Kulwicki
Na tela de seleção de motorista, pressione L1, R1, L2, R2, □, R1, L1, R2, L2, ○.

Corra como Benny Parsons
Na tela de seleção de motorista, pressione L1, R2, R1, L2, □, R2, L1, R1, L2, ○.

Corra como Davey Allison
Comece uma temporada e ganhe as primeiras das quatro poles e corridas para habilitar Davey Allison.

Pista Montana
Termine as dez corridas no modo "Race The King" em primeiro lugar.

Configurações recomendadas
As configurações abaixo foram usadas para obter todos os poles e todos os primeiros lugares. Para shocks e tire pressure a legenda é L = esquerda, R = direita, F = frente, B = trás.
Nota: as configurações servem para Playstation e Nintendo 64.

NINTENDO 64

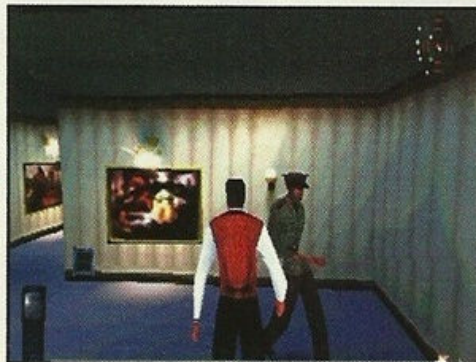
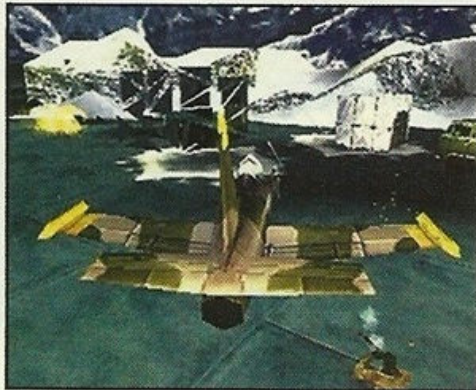
TUROK: RAGE WARS

Cheat menu
Na tela título, pressione Z para exibir o cheat menu.

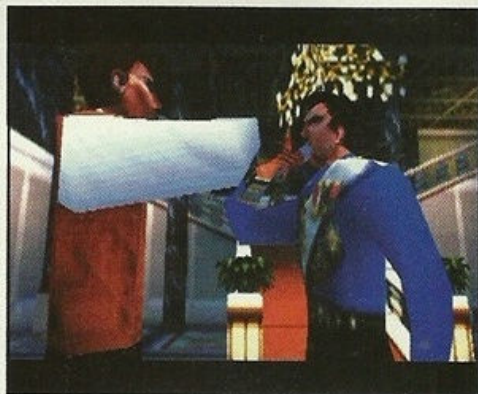
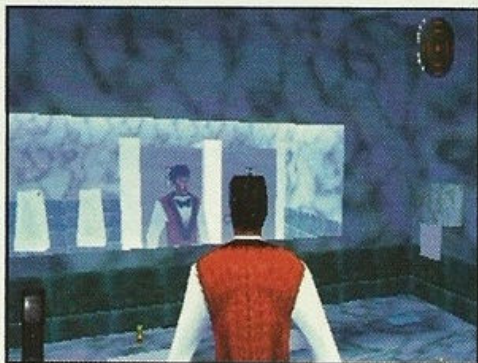
PLAYSTATION

MISSION: IMPOSSIBLE

Mensagem secreta dos programadores
Entre com "TTOPFSECRETT" como uma password na tela "Load Game".

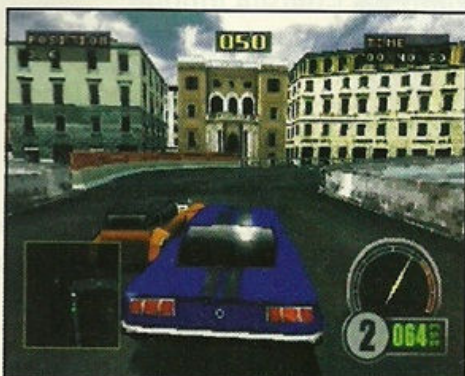
Ver seqüências de FMV
Entre com "SEECOOLMOVIE" como uma password na tela "Load Game".

Modo Slow-motion
Entre com "IMTIREDTODAY" como uma password na tela "Load Game" e ignore a mensagem "Bad Password".

Turbo mode
Entre com "GOOUTTAMYWAY" como uma password na tela "Load Game" e ignore a mensagem "Bad Password".

Super pulo
Entre com "BIONICJUMPER" como uma password na tela "Load Game" e ignore a mensagem "Bad Password".

Desabilitar AI (inteligência artificial)
Entre com "SCAREDSTIFFF" como uma password na tela "Load Game" e ignore a mensagem "Bad Password".

Não sabemos para que serve
Entre com "GOFIRSTFRAME" como uma password na tela "Load Game" e ignore a mensagem "Bad Password".

PLAYSTATION

TEST DRIVE 6

Vencer o modo Bomber

Entre com "RFGTR" como um nome. Alternativamente, pegue todos os speeders nas pistas Paris, Rome, New York, Hong Kong e London no modo cop chase.

Todos os desafios: entre com "OPIOP" como um nome.
Todos os carros: entre com "DFGY".
Todas as pistas: entre com "ERDRTH".
Todas as pistas rápidas: entre com "CVCVBM".
Pista curtas: entre com "QTFHYF".
$6.000.000: entre com "AKJGQ".
Desabilitar checkpoints: entre com "FFOEMIT".

NINTENDO 64

WWF WRESTLEMANIA 2000

Lutadores bônus

Complete o modo "Road To WrestleMania".

Versões alternativas

Na tela de seleção de personagens, pressione C-◀ ou C-▶.

Personagem aleatório

Na tela de seleção de personagens, pressione C-▼.

PLAYSTATION

TWISTED METAL 4

Comandos especiais

Freeze:
←, →, ↑, ←, →, ↑
Rear freeze:
←, →, ↓, ←, →, ↓
Massive attack:
↑, ↓, ↑, ↓, ↑
Rear massive attack:
↑, ↓, ↑, ↓, ↑, ↓, ↑, ↓
Rear attack:
→, ←, ↓, →, ←, ↓
Jump:
↑, ↑, ←
Shield:
↑, ↑, →
Invisibility:
↓, ↓, ↑, ↑
Hyperspace:
↑, ↑, ↓, ↓

PLAYSTATION

TOMB RAIDER: THE LAST REVELATION

As dicas a seguir exigem um pouco de paciência e persistência para que funcionem, pois são um pouco difíceis de serem inseridas na primeira tentativa.

Quando estiver jogando, fique parado com Lara e deixe-a olhando para a direção Norte (utilize a bússola, de forma a deixar o ponteiro em cima da direção citada — ela estará marcada de vermelho). É imprescindível que Lara fique na direção Norte para que a dica funcione. Após seguir esta parte da dica, entre no inventário e faça um dos truques abaixo para:

- ITENS ILIMITADOS*

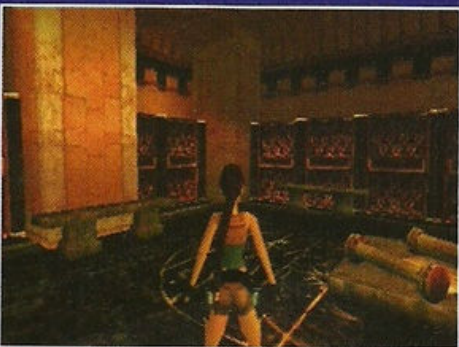
Dentro do seu inventário, selecione o **Small Medkit** (mas não o use). Feito isso, aperte simultaneamente L1, L2, R1, R2, e ↑. Nada vai acontecer visualmente, mas se a dica deu certo, você poderá usar qualquer item que ele não será gasto. ***Obs.:*** Você deve ter/coletar os itens para que eles fiquem ilimitados após a execução do truque.

- OBTER ITENS IMPORTANTES DA FASE**

Dentro do seu inventário, selecione um **Large Medkit** (lembre-se, não use). Em seguida, aperte simultaneamente L1, L2, R1, R2, e ↓. Se o truque for inserido perfeitamente, todos os itens referentes à fase vão aparecer em seu inventário.

* Para saber se o truque funcionou, use um dos Medkits — certificando-se que a quantidade do mesmo não baixará —, caso não tenha, tente novamente, não esquecendo de revisar a primeira parte da dica.

** Os itens que o truque insere em seu inventário são apenas os artefatos utilizados em puzzles, portas e afins, não funcionando para coletar todos os itens — munição, armas, Medkits, acessórios, etc.

Observação Geral: Os truques só funcionam na fases em que foram utilizadas, tendo de ser executadas novamente nas fases seguintes se quiser permanecer com tal privilégio. Um truque também pode anular o outro.

PLAYSTAION
ARC THE LAD 3

Destravar proteção
D0021DF6 1040
80021DF6 1000
ou
D007EC10 000E
8007EC10 0000
D007EC10 0005
8007EC10 0000
Joker Command
D0097FB4 XXXX
Dinheiro infinito
8009D368 423F
8009D36A 000F
GP infinito
8009DE34 967F
8009DE36 0098
<u>Personagem principal</u>
HP atual
8007E49C FFFF
HP máximo
8007E49E FFFF
MP atual
8007E4A2 03E8
MP máximo
8007E4A4 03E8
Máximo upgrade após uma batalha
8012EA10 6363
8012EA12 6363
8012EA14 6363
Todas as skills
E007E4CA 00FE0007
3007E4CA 0002
3007E4CE 0006
3007E4D0 0007
3007E4D2 000A
3007E4D4 000D
3007E4D6 0010
3007E4D8 0013
Skills máximas
E007E51A 00630007
3007E51A 001D
3007E51C 001E
3007E51E 001F
3007E520 0020
3007E522 0023
3007E524 0026
3007E526 0029
Tempo = 0'00"
800BA18C 0000
Move infinito
Select+L2 = ativa
Select+R2 = desativa
D0097FB4 0101
800F48D0 0000
D0097FB4 0102
800F48D0 0001
Todos Supp. itens
300AE724 0027
B0270002 00000001
300AE878 0000
Supp. itens infinitos
300AE724 0027
B0270002 00000000
300AE879 00FF
Todas as armas
300AE725 0068
B0680002 00000001
300AE8C8 0028
Armas infinitas
300AE725 0068
B0680002 00000000
300AE8C9 00FF
Toda defense
300AE726 0030
B0300002 00000001
300AE99A 0091
Defense infinita
300AE726 0030
B0300002 00000000
300AE99B 00FF
Magic itens
300AE727 002C
B02C0002 00000001
800AE9FC FFC2
Combine itens
300AE728 0010
B0100002 00000001
800AEA56 FFEF

PLAYSTATION
TOMB RAIDER: THE LAST REVELATION

Health Packs infinitos
800AC43C 0099
Oxigênio infinito
800AC30E 0588
Sprint Stamina infinito
800A8D8C 0078
Munição de Shotgun infinto
800AC448 0054
Munição de Crossbow infinito
800AC452 0026
Munição de Uzi
800AC444 FFFF
Munição de Grenade
800AC44C 0004
Lara veloz
800AA804 0001
Oxigênio infinito
800ac30e06b2

PLAYSTATION
MEDAL OF HONOR

Joker Command
D0093B7C ????
Turbo Joker Command
D0093C08 ????
80093C08 0000
Invencibilidade para todos (todas as fases)
8004ACBA 2400
1-Hit mata
(todos, todas as fases)
8004ACBE 2400
Energia infinita
(todos, todas as fases)
8004ACC2 2400
Ammo infinita (quando pega, todas as fases)
D00461AA A462
800461AA 2400
D007DC26 A462
8007DC26 2400
Invencibilidade
(todas as fases, **nota 1**)
D004ACB8 1023
8004ACBA 2400
D0055F5C 00F4
80055F5E 2400
Energia infinita
(todas as fases, **nota 2**)
D004ACC2 A7A2
8004ACC2 2400
D0055F5C 00F4
80055F5E 2400
Modificador de total de inimigos neutralizados
80039CB8 ????
Destravar todos os códigos secretos
800386A0 00FF
Habilitar todos os códigos secretos
800386A4 00FF
Todas as medalhas
8003869C FFFF
Destravar as missões em Gallery
<u>Mission 1</u>
800387E8 0001
<u>Mission 2</u>
80038880 0001
<u>Mission 3</u>
80038918 0001
<u>Mission 4</u>
800389B0 0001
<u>Mission 5</u>
80038A48 0001
<u>Mission 6 & 7</u>
80038B78 0001
Códigos modificadores de performance
Max # de tiros dados
800385DC 967F
800385DE 0098
0 tiros dados
800385DC 0000
800385DE 0000

Max # de hits
800385E0 967F
800385E2 0098
0 hits
800385E0 0000
800385E2 0000
Max # de hits recebidos
800385E4 967F
800385E6 0098
0 hits recebidos
800385E4 0000
800385E6 0000
Max # de objetos destruidos
800385E8 967F
800385EA 0098
0 objetos destruidos
800385E8 0000
800385EA 0000
Max # de inimigos mortos
800385EC 967F
800385EE 0098
0 inimigos mortos
800385EC 0000
800385EE 0000
Códigos para as partes disparadas
Cabeça
Max hits
800385F0 967F
800385F2 0098
Nenhum hit
800385F0 0000
800385F2 0000
Torso
Max hits
800385F4 967F
800385F6 0098
Nenhum hit
800385F4 0000
800385F6 0000
Virilha
Max hits
800385F8 967F
800385FA 0098
Nenhum hit
800385F8 0000
800385FA 0000
Perna esquerda
Max hits
800385FC 967F
800385FE 0098
Nenhum hit
800385FC 0000
800385FE 0000
Braço esquerdo
Max hits
80038600 967F
80038602 0098
Nenhum hit
80038600 0000
80038602 0000
Perna direita
Max hits
80038604 967F
80038606 0098
Nenhum hit
80038604 0000
80038606 0000
Braço direito
Max hits
80038608 967F
8003860A 0098
Nenhum hit
80038608 0000
8003860A 0000

Nota 1: com este código, cachorros e objetos não podem ser destruidos mas soldados podem.

Nota 2: Com este código, você pode ser destruido por granadas e rockets como com energia infinita normal, mas você apenas pode destruir cachorros e objetos com granadas ou rockets.

PLAYSTATION

TEST DRIVE 6

Códigos feitos e testados no GS 3.2
Rev. Joker Command
D00A56D4 ????
Dinheiro infinito
800AC628 FFFF
Dinheiro máximo
800AC628 C9FF
800AC62A 3B9A
Tempo total 00:00:00 / sempre em primeiro
800A80EC 0000
Tempo de checkpoint infinito
800A80F0 0AA9
Códigos para Race Menu
Modificador de carro selecionado
300ACE00 00??
Códigos para Tournament Race
Terminar Class 1 Tour 1 em primeiro
800AC6F0 0000
Terminar Class 1 Tour 2 em primeiro
800AC740 0000
Terminar Class 2 Tour 1 em primeiro
800AC888 0000
Terminar Class 2 Tour 2 em primeiro
800AC8D8 0000
Terminar Class 3 Tour 1 em primeiro
800ACA20 0000
Terminar Class 3 Tour 2 em primeiro
800ACA70 0000
Terminar Class 4 Tour 1 em primeiro
800ACBB8 0000
Terminar Class 4 Tour 2 em primeiro
800ACC08 0000
Códigos para Cop Chase Modificador de carro selecionado
300ACD3C 00??
Códigos para o modo Racers
Paris completada
300ACD3D 0005
New York Completada
300ACD3E 0005
Rome completada
300ACD3F 0005
Hong Kong completada
300ACD40 0005
London completada
300ACD41 0005
Códigos para o modo Bomber
Paris completada
300ACD49 0001
New York completada
300ACD4A 0001
Rome completada
300ACD4B 0001
Hong Kong completada
300ACD4C 0001
London completada
300ACD4D 0001
Dígitos para os códigos modificadores de carro
00 - F150 Lightning
01 - Ford GT-40
02 - Viper GTS
03 - TVR Cerbera
04 - DB7 Vantage
05 - Viper GTS-R
06 - Esprit V8
07 - Jaguar XK-R
08 - Mustang GT
09 - Dodge Concept
0A - Prowler
0B - Cuda
0C - Dodge Charger
0D - Saleen Mustang
0E - Super Stallion
0F - Mustang LX 5.0
10 - Mustang 428 CJ
11 - Jaguar XK-180
12 - Jaguar XJ-220

13 - Project Vantage
14 - TVR Speed 12
15 - TVR Tuscan
16 - Shelby Cobra
17 - Shelby Series 1
18 - Caterham 7
19 - Skyline GTR
1A - Nissan R390 GT-1
1B - Lotus Elise
1C - Lotus GT1
1D - AIV Roadster
1E - Pitbull 1
1F - Audi TT
20 - Subaru Imperza
21 - Atlantique
22 - Marcos Mantaray
23 - Panoz Esperante
24 - Venturi 400GT
25 - Esprit Turbo
26 - Pitbull 2
27 - Toyota GT-One
28 - TVR Griffith
29 - Jaguar Cop Car
2A - Charger Cop Car
2B - Mustang Cop Car
2C - Cerbera Cop Car

PLAYSTATION
ALUNDRA 2

Código de destravamento
D004E91A 1040
8004E91A 1000
Dinheiro máximo
80063EC4 423F
80063EC6 000F
Tempo = 00:00
800626FE 0000
8006338E 0000
MAX HP
80063ED0 03E7
80063ED2 03E7
MAX EP
80063ED4 03E7
80063ED6 03E7
Todos os itens
30063C00 0009
30063C02 0009
30063C04 0009
30063C06 0009
30063C12 0001
30063C14 0001
30063C16 0001
30063C18 0001
Todos os Key Itens
30063C08 0001
30063C0A 0001
30063C0C 0063
30063C0E 0063
30063C10 0063
30063C1A 0001

PLAYSTATION
READY 2 RUMBLE BOXING

Energia infinita para P1
80095EA8 0064
STAMINA infinita para P1
80095EAC 0064
80095EB0 0064
Energia infinita para P2
800966C4 0064
STAMINA infinita para P2
800966C8 0064
800966CC 0064
P1 sem energia
80095EA8 0000
P1 sem STAMINA
80095EAC 0000
80095EB0 0000
P2 sem energia
800966C4 0000
P2 sem STAMINA
800966C8 0000
800966CC 0000
MAX RUMBLE P1
80095EB4 0030
MAX RUMBLE P2
800966D0 0030
P1 sem RUMBLE
80095EB4 0000
P2 sem RUMBLE
800966D0 0000
Dinheiro máximo no modo Championship
80097DA8 FFFF
Tempo infinito
80084094 0DEE

PLAYSTATION
TOMORROW NEVER DIES

Códigos feitos e testados no Game Shark 3.2
Habilitar todos os filmes
(GS 2.2 ou superior)
50000A01 0000
3001E07F 0001
Habilitar todas as missões
(GS 2.2 ou superior)
50000A01 0000
3001E240 0001
Invencibilidade (todas as missões, nota 1)
D0025882 A020
80025882 2400
Vidas infinitas
8001E096 0063
Códigos para a missão 1
Invencibilidade
800C59FC 0001
Armor infinita
800C5E70 0064
Ter PK7
800EA840 EE24
Ammo infinita para PK7
800EA84C 03E7
Fogo rápido PK7
800EA868 0000
Ter Assault Rifle
800EA8A4 002C
Assault Rifle não recarregável
800EA8A6 0000
800EA8B0 03E7
800EA8B2 03E7
Ammo infinita para Assault Rifle
800EA8B2 0063
Max Ammo para Assault Rifle
800EA8B4 03E7
Fogo rápido para Assault Rifle
800EA8CC 0000
Ter Sniper Rifle
800EA908 002C
Sniper Rifle não recarregável
800EA906 0000
800EA914 03E7
800EA916 03E7
Ammo infinita para Sniper Rifle
800EA916 0063
Max Ammo para Sniper Rifle
800EA918 03E7
Fogo rápido para Sniper Rifle
800EA930 0000
Ter Laser Designator
800EA96C 0027
Ter Med Kits
800EA9D0 0025
Med Kits infinitos
800EA9DC 03E7
Ter Ski Pole
800EAA34 002C
Códigos para a Missão 2
Invencibilidade
800B2AE0 0001
Armor infinita
800B2F54 0064

Ter PK7
800D1920 EE24
Ammo infinita para PK7
800D182C 03E7
Fogo rápido para PK7
800D1848 0000
Ter Assault Rifle
800D1984 002C
Assault Rifle não recarregável
800D1986 0000
800D1990 03E7
800D1992 03E7
Ammo infinita para Assault Rifle
800D1992 0063
Max Ammo para Assault Rifle
800D1994 03E7
Fogo rápido para Assault Rifle
800D19AC 0000
Ter Sniper Rifle
800D19E8 002C
Sniper Rifle não recarregável
800D19E6 0000
800D19F4 03E7
800D19F6 03E7
Ammo infinita para Sniper Rifle
800D19F6 0063
Max Ammo para Sniper Rifle
800D19F8 03E7
Fogo rápido para Sniper Rifle
800D1A10 0000
Ter Med Kits
800D1AB0 0025
Med Kits infinitos
800D1ABC 03E7

<u>Códigos para a missão 3</u>

Invencibilidade
800BA384 0001
Armor infinita
800BA7F8 0064
Ter PK7
800ED880 EE24
Ammo infinita para PK7
800ED88C 03E7
Fogo rápido para PK7
800ED8A8 0000
Ter Assault Rifle
800ED8E4 002C
Assault Rifle não recarregável
800ED9E6 0000
800ED9F0 03E7
800ED9F2 03E7
Ammo infinita para Assault Rifle
800ED8F2 0063
Max Ammo para Assault Rifle
800ED8F4 03E7
Fogo rápido para Assault Rifle
800ED90C 0000
Ter SMG 45
800ED948 EE24
SMG 45 não recarregável
800ED94A 0000
800ED954 03E7
800ED956 03E7
Ammo infinita para SMG 45
800ED954 0063
800ED956 0063
Max Ammo para SMG 45
800ED958 03E7
Ter Med Kits
800EDA74 0025
Med Kits infinitos
800EDA80 03E7

<u>Códigos para a missão 4</u>

Invencibilidade
800B1DA4 0001
Armor infinita
800B2218 0064
Ter PK7
800F5158 EE24
Ammo infinita para PK7
800F5164 03E7
Fogo rápido para PK7
800F5180 0000
Ter Assault Rifle
800F51BC 002C
Assault Rifle não recarregável
800F51BE 0000
800F51C8 03E7
800F51CA 03E7
Ammo infinita para Assault Rifle
800F51CA 0063
Max Ammo para Assault Rifle
800F51CC 03E7
Fogo rápido para Assault Rifle
800F51E4 0000
Ter Med Kits
800F5220 0025
Med Kits infinitos
800F522C 03E7

<u>Códigos para a missão 5</u>

Invencibilidade
800B9B08 0001
Armor infinita
800B9F7C 0064
Ter PK7
800FFCD4 EE24
Ammo infinita para PK7
800FFCE0 03E7
Fogo rápido para PK7
800FFCFC 0000
Ter Assault Rifle
800FFD38 002C
Assault Rifle não recarregável
800FFD3A 0000
800FFD44 03E7
800FFD46 03E7
Ammo infinita para Assault Rifle
800FFD46 0063
Max Ammo para Assault Rifle
800FFD48 03E7
Fogo rápido para Assault Rifle
800FFD60 0000
Ter Action
800FFD9C 003C
Ter Gas Bomb
800FFE64 002C
Gas Bombs infinitas
800FFE70 03E7
Max Gas Bombs
800FFE74 03E7
Gas Bombing rápido
800FFE8C 0000
Ter Med Kits
800FFE00 0025
Med Kits infinitos
800FFE0C 03E7

<u>Códigos para a missão 6</u>

Invencibilidade
800B63CC 0001
Armor infinita
800B6840 0064
Ter PK7
800E0880 EE24
Ammo infinita para PK7
800E088C 03E7
Fogo rápido para PK7
800E08A8 0000
Ter Assault Rifle
800E08E4 002C
Assault Rifle não recarregável
800E08E6 0000
800E08F0 03E7
800E08F2 03E7

Ammo infinita para Assault Rifle
800E08F2 0063
Max Ammo para Assault Rifle
800E08F4 03E7
Fogo rápido para Assault Rifle
800E090C 0000
Ter Sniper Rifle Infrared
800E0948 002C
Sniper Rifle Infrared não recarregável
800E094A 0000
800E0954 03E7
800E0956 03E7
Ammo infinita para Infrared Sniper Rifle
800E0956 0063
Max Ammo para Infrared Sniper Rifle
800E0958 03E7
Fogo rápido para Infrared Sniper Rifle
800E0970 0000
Ter Med Kits
800E09AC 0025
Med Kits infinitos
800E09B8 03E7
BMW Missiles infinitos
800E0A80 03E7
Fogo rápido para BMW Missiles
800E0A9C 0000
<u>Códigos para a missão 7</u>
Invencibilidade
800C0E44 0001
Armor infinita
800C12B8 0064
Ter PK7
800E4D18 EE24
Ammo infinta para PK7
800E4D24 03E7
Fogo rápido para PK7
800E4D40 0000
Ter Assault Rifle
800E4D7C 002C
Assault Rifle não recarregável
800E4D7E 0000
800E4D88 03E7
800E4D8A 03E7
Ammo infinita para Assault Rifle
800E4D8A 0063
Max Ammo para Assault Rifle
800E4D8C 03E7
Fogo rápido para Assault Rifle
800E4DA4 0000
Ter Infrared Sniper Rifle
800E4DE0 002C
Infrared Sniper Rifle não recarregável
800E4DE2 0000
800E4DEC 03E7
800E4DEE 03E7
Ammo infinita para Infrared Sniper Rifle
800E4DEE 0063
Max Ammo para Infrared Sniper Rifle
800E4DF0 03E7
Fogo rápido para Infrared Sniper Rifle
800E4E08 0000
Ter Finger Scan
800E4E44 0025
Ter Med Kits
800E4EA8 0025
Med Kits infinitos
800E4EB4 03E7
Ter Auto 9mm
800E4FD4 EE24
Auto 9mm não recarregável
800E4FD6 0000
800E4FE0 03E7
800E4FE2 03E7
Ammo infinita para Auto 9mm
800E4FE2 0063
Max Ammo para Auto 9mm
800E4FE4 03E7
<u>Códigos para a missão 8</u>
Invencibilidade
800B4C7C 0001
Armor infinita
800B50F0 0064
Ter PK7
800F9700 0024
Ammo infinita para PK7
800F970C 03E7
Fogo rápido para PK7
800F9728 0000
Ter Auto 9mm
800F9764 EE24
Auto 9mm não recarregável
800F9766 0000
800F9770 03E7
800F9772 03E7
Ammo infinita para Auto 9mm
800F9772 0063
Max Ammo para Auto 9mm
800F9774 03E7
Ter Assault Rifle
800F97C8 002C
Assault Rifle não recarregável
800F97CA 0000
800F97D4 03E7
800F97D6 03E7
Ammo infinita para Assault Rifle
800F97D6 0063
Max Ammo para Assault Rifle
800F97D8 03E7
Fogo rápido para Assault Rifle
800F97F0 0000
Ter Action
800F982C 002C
Ter Med Kits
800F9890 0025
Med Kits infinitos
800F989C 03E7
<u>Códigos para a missão 9</u>
Invencibilidade
800B699C 0001
Armor infinita
800B6E10 0064
Ter PK7
800FF9C0 0024
Ammo infinita para PK7
800FF9CC 03E7
Fogo rápido para PK7
800FF9E8 0000
Ter Assault Rifle
800FFA24 002C
Assault Rifle não recarregável
800FFA26 0000
800FFA30 03E7
800FFA32 03E7
Ammo infinita para Assault Rifle
800FFA32 0063
Max Ammo para Assault Rifle
800FFA34 03E7
Fogo rápido para Assault Rifle
800FFA4C 0000
Ter Med Kits
800FFA88 0025
Med Kits infinitos
800FFA94 03E7
Ter RL 66
800FFAEC 002C
Ammo infinita para RL 66
800FFAF8 03E7

800FFAFA 03E7
Fogo rápido para RL 66
800FFB14 0000
Códigos para a missão 10
Invencibilidade
800BAE34 0001
Armor infinita
800BB2A8 0064
Ter PK7
800FB806 EE24
Ammo infinita para PK9
800FB814 03E7
Fogo rápido para PK9
800EB830 0000
Ter Assault Rifle
800FB86C 002C
Assault Rifle não recarregável
800FB86E 0000
800FB878 03E7
800FB87A 03E7
Ammo infinita para Assault Rifle
800FB87A 0063
Max Ammo para Assault Rifle
800FB87C 03E7
Fogo rápido para Assault Rifle
800EB894 0000
Ter GL 40
800FB8D0 002C
GL 40 não recarregável
800FB8D2 0000
800FB8DC 03E7
800FB8DE 03E7
Ammo infinita para GL 40
800FB8DE 0063
Max Ammo para GL 40
800FB8E0 03E7
Fogo rápido para GL 40
800FB8F8 0000
Ter SMG 45
800FB934 EE24
SMG 45 não recarregável
800FB936 0000
800FB940 03E7
800FB942 03E7
Ammo infinita para SMG45
800FB940 0063
800FB942 0063
Max Ammo para SMG 45
800FB944 03E7
Ter Med Kits
800FB998 0025
Med Kits infinitos
800FB9A4 03E7
Nota 1: Para ativar este código você precisa morrer uma vez.

NINTENDO 64
HYBRID HEAVEN

GS Pro 3.0 ou superior
Enable Code
(deve estar ativado)
F102C164 2400
Master Bryan's Activator 1 P1
D005CE50 00??
Master Bryan's Activator 2 P1
D005CE51 00??
Master Bryan's Dual Activator P1
D105CE50 00??
Pressione o botão L para pulo da lua (nota 1)
D005CE51 0020
8124A0B0 3FCB
Energia máxima
8117DC40 270F
Energia infinita
8117DC42 270F
Max Stamina
8117DC48 270F
Max Offense
8117DC80 270F
Max Defense
8117DC82 270F
Max Reflex
8117DC84 270F
Max Speed
8117DC86 270F
Level 99
8117DC88 0063
Max Head-Offense
8117DC50 270F
Max Body-Offense
8117DC52 270F
Max Right Arm-Offense
8117DC54 270F
Max Left Arm-Offense
8117DC56 270F
Max Right Leg-Offense
8117DC58 270F
Max Left Leg-Offense
8117DC5A 270F
Max Head-Defense
8117DC5C 270F
Max Body-Defense
8117DC5E 270F
Max Right Arm-Defense
8117DC60 270F
Max Left Arm-Defense
8117DC62 270F
Max Right Leg-Defense
8117DC64 270F
Max Left Leg-Defense
8117DC66 270F
Max Head-Hit Count
8117DCA8 270F
Max Body-Hit Count
8117DCAA 270F
Max Right Arm-Hit Count
8117DCAC 270F
Max Left Arm-Hit Count
8117DCAE 270F
Max Right Leg-Hit Count
8117DAB0 270F
Max Left Leg-Hit Count
8117DAB2 270F
Max Head-Damage Count
8117DCB6 270F
Max Body-Damage Count
8117DCB8 270F
Max Right Arm-Damage Count
8117DCBA 270F
Max Left Arm-Damage Count
8117DCBC 270F
Max Right Leg-Damage Count
8117DCBE 270F
Max Left Leg-Damage Count
8117DCC0 270F

Key Codes

Memory Card infinito
8017E130 0063
Code Key infinito
8017E138 0063
Map Viewer infinito
8017E140 0063
Defuser infinito
8017E148 0063
Flame Unit infinito
8017E150 0063
Cold Unit infinito
8017E158 0063
Invisible Unit infinito
8017E160 0063
Impulse Unit infinito
8017E168 0063
Nota 1: com este código, você tem que segurar o botão 'L' para ganhar altura e então soltá-lo quando estiver na altura desejada para cair.

TOMB RAIDER: THE LAST REVELATION

A VOLTA DE LARA CROFT ÀS RAIZES

Completamente baseado em locais egípcios, o enredo de Last Revelation gira em torno da mitologia antiga.

A lenda do Egito antigo conta como o deus do mal Set foi aprisionado em uma tumba secreta, advertindo que um dia retornaria.

Enquanto explorava no Egito, a aventureira Lara Croft descobre uma tumba perdida e, sem querer, liberta o antigo mal, cumprindo a profecia que ameaça mergulhar a geração humana na escuridão eterna.

Em uma corrida contra o tempo, Lara deve usar toda sua inteligência e habilidade para aprisionar Set e salvar o mundo do Armageddon.

Os cenários com texturas suaves, efeitos de luz realistas e os ambientes detalhados de The Last Revelation mostram o quanto a série Tomb Raider evoluiu em relação à primeira aventura de Lara, lançada há praticamente três anos.

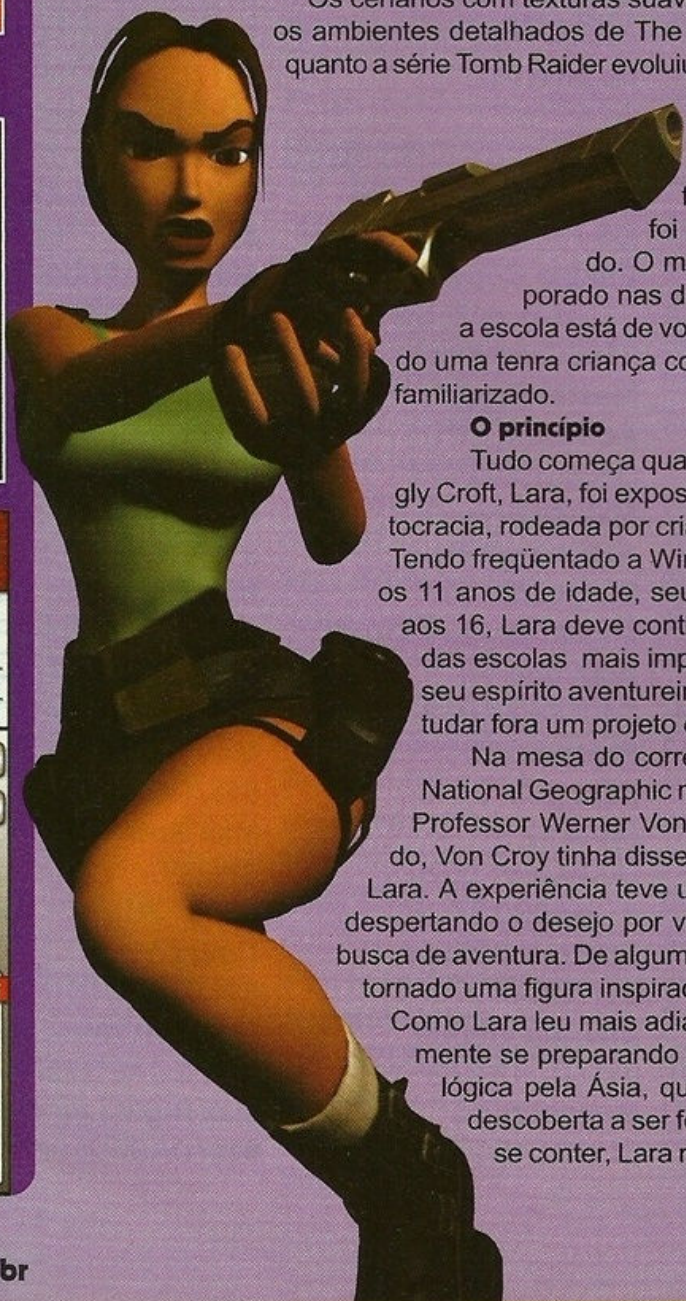
Tudo dos jogos anteriores foi substituído. Tomb Raider foi completamente redesenhado. O modo training foi agora incorporado nas duas primeiras fases. Assim, a escola está de volta para todo mundo, incluindo uma tenra criança com quem você já deve estar familiarizado.

O princípio

Tudo começa quando a filha do Lord Henshingly Croft, Lara, foi exposta ao seguro mundo da aristocracia, rodeada por criados e eventos sociais.

Tendo freqüentado a Wimbledon High School desde os 11 anos de idade, seus pais decidem que, agora aos 16, Lara deve continuar seus estudos em uma das escolas mais importantes da Inglaterra. Com seu espírito aventureiro, Lara acha a idéia de ir estudar fora um projeto excitante.

Na mesa do corredor, Lara vê uma cópia da National Geographic mostrando um nome familiar, Professor Werner Von Croy. Arqueólogo respeitado, Von Croy tinha dissertado uma vez na escola de Lara. A experiência teve um profundo efeito em Lara, despertando o desejo por viagens a locais remotos em busca de aventura. De alguma maneira Von Croy tinha se tornado uma figura inspiradora para Lara.

Como Lara leu mais adiante, Von Croy estava atualmente se preparando para uma excursão arqueológica pela Ásia, que culminaria em uma nova descoberta a ser feita no Camboja. Incapaz de se conter, Lara mostra o artigo a seus pais e,

sem hesitação, ela acompanha Von Croy em sua expedição.

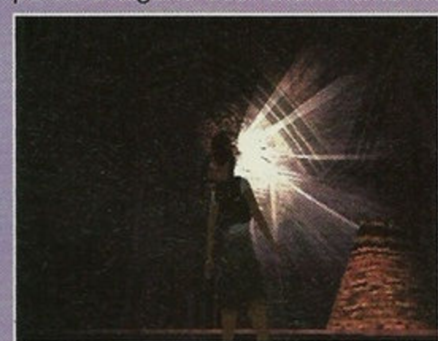
Lord Croft escreveu uma carta a Von Croy, se apresentando como uma figura da sociedade influente e oferecendo assistência financeira em troca da inclusão da filha na expedição.

Von Croy assegurou que os territórios eram amigáveis e que ele possuia ampla experiência. A companhia de Lara como uma assistente seria bem-vinda, como era a oferta do generoso cheque. Ele se lembrou de Lara em sua conferência, pois suas incessantes perguntas tinham deixado uma real impressão nele.

E era por tudo isso que Lara Croft acompanharia Von Croy durante a excursão.

A jovem aprendiz

Após um breve filme de introdução o jogador toma o controle de uma garota de 16 anos. A jovem Lara usa seus atraentes cabelos presos, uma blusa branca, shorts e colete, mas não possui nenhuma arma e assim, tem que confiar no seu mentor, Werner Von Croy, para lidar com os inimigos.

Von Croy vai dar uma reatulização no repertório de movimentos essenciais e habilidades para a criança. Se você não prestar atenção e cronometrar cuidadosamente as demonstrações de Werner Von Croy de como agarrar mão após mão, executar um salto, rolar, andar de lado, andar lentamente, olhar ao redor, rastejar e correr, possivelmente você perderá alguns dos movimentos novos de Lara. Ela pode agora escalar cantos e rastejar em espaços apertados. Saltando para frente e pressionando o botão de ação, você verá Lara voar pelos ares e então segurar firmemente uma corda com as pernas e braços. Movendo para cima, Lara atinge maiores alturas, caindo suavemente.

Ao longo destas fases de abertura, no Camboja, Werner Von Croy deixa a jovem Lara fazer todo o trabalho pesado. Ela tem que alcançar uma alavanca para descer uma ponte levadiça, ou abrir um portão, enquanto ele se mantém à distância.

Pode parecer uma tarefa difícil, porém, os jogadores experientes completarão o curso rapidamente. Há também alguns segredos escondidos nessas áreas de abertura.

O final da fase apresenta uma corrida entre Lara e Von Croy. Esta corrida tem dois pontos de partida, easy e hard, dependendo de suas habilidades.

O som

Mais uma vez o departamento sonoro se destaca. Ao descarregar a pistola na área limitada da caverna há um eco ressoante, como também o ricochete de balas nas paredes de pedra e no chão. Enquanto isso o vento assovia pelas cavernas e os passos de Lara são ampliados pelos ambientes ocos. A combinação desses efeitos é incrível. Quando a ação aumenta, a música aumenta também. Para obter o efeito máximo é recomendado que o Playstation seja conectado a um sistema hi-fi satisfatório.

Os inimigos

Movendo pela caverna parece muito fácil para ser verdade, energia, ammo e flares aparecem em todos os lugares. Um escorpião venenoso vigia um item

The Last Revelation

O game principal avança no tempo para o Egito atual e apresenta uma introdução muito bem feita. Os detalhes neste FMV se comparam aos de um game de PC.

The Last Revelation começa onde todos os outros Tomb Raider começaram, em uma caverna. Lara está mais uma vez armada com um par de pistolas, 3 flares e um novo binóculo. Quando o binóculo está equipado, a distância pode ser ajustada usando os botões R e L, enquanto pressionando o botão de ação ilumina a visão, ajudando a enxergar no escuro. Conforme ela avança no jogo, granadas e alguns itens novos se tornam disponíveis.

O sistema de inventário de Last Revelation oferece uma novíssima jogabilidade a Tomb Raider. A interface foi totalmente redesenhada, permitindo que itens sejam combinados, coletados e armazenados. Por exemplo, a nova visão laser pode ser combinada com o revolver. Também pode ser selecionado o tipo de munição disponível.

O cenário é agora um ambiente completamente renderizado. Dos ambientes escuros pode-se ver um jovem guia egípcio acendendo tochas para clarear à frente.

Lara começa o game usando as mesmas roupas que usou em sua primeira aventura nas tumbas. Os controles são os mesmos, com a diferença de que quando ela olha ao redor todos os cantos podem ser verificados meticulosamente.

particular. Sendo picado por essa pequena criatura sua energia decresce gradualmente até que se consiga mais energia ou então será morte certa.

Um pouco mais adiante, de repente a câmera muda a perspectiva de terceira para primeira pessoa, só que não é o olho de Lara que está vigiando ao redor e sim o olho de um lobo. O comedor de carniça se põe próximo a heroína e não há nada que você possa fazer. A única salvação é rolar, pular e atirar. Assim, ela escapa ilesa. Estes pequenos sustos provocados pela visão da câmera incrementam o prazer de desfrutar The Last Revelation.

Os inimigos são uma mistura de humano, animal e besta. A inteligência artificial deles impressionam. Aranhas e besouros venenosos aparecem em pedras que Lara acabou de pular. Como algumas áreas do game devem ser revisitadas certas vezes, não espere que tudo permaneça o mesmo. Em um local em particular alguns escorpiões parecem presas fáceis. Da próxima vez que você voltar, podem aparecer morcegos para te atacar. Numa terceira vez poderá haver guerreiros ninjas, que incidentalmente podem fazer tudo o que Lara é capaz.

Outras bestas incluem múmias indestrutíveis e soldados esqueléticos que saem da terra. Também há demônios voadores, crocodilos, cachorros, e humanos armados.

O sistema de save

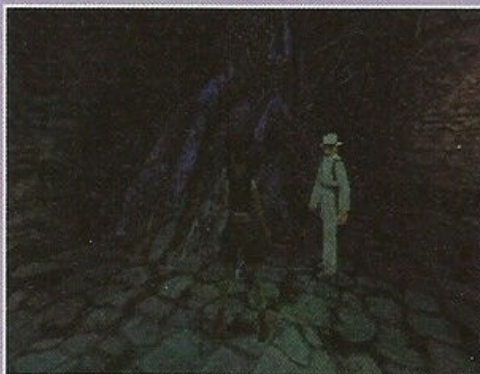
Como a jogabilidade é agora mais orientada para puzzles, a Core Design decidiu voltar ao sistema de save ilimitado. Isto se torna necessário porque para resolver certos puzzles envolve correr certos riscos e não há nada pior que executar uma série de saltos complicados várias e várias vezes.

O tempo de load durante as fases é virtualmente inexistente. Quando uma área é completada, o game vai diretamente para um filme em CG que mantém o ritmo do game.

Os puzzles

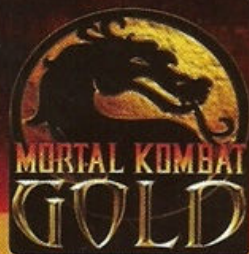
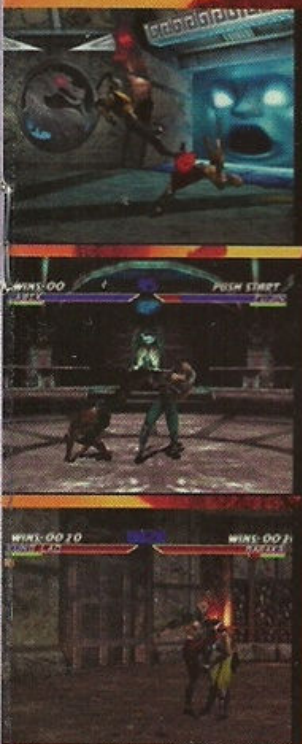
O game gira predominantemente ao redor das tumbas do Egito. Há bordas para escalar e tetos para acessar, mas desta vez a maioria deles pode agora ser alcançado graças à inclusão de cordas e as novas habilidades de escalar de Lara. Há mais de setenta áreas secretas para descobrir e algumas delas são mini-fases.

A mudança mais notável na jogabilidade é a falta de blocos enormes para puxar e empurrar. Há alguns vasos grandes para puxar e empurrar, mas nada comparado aos Tomb Raider anteriores. O elemento puzzle vem em grande estilo, significando que você gastará mais tempo investigando locais, resolvendo mistérios e evitando armadilhas.

O legal do game é que você deve vencer a CPU para uma rota fácil para o final da fase ser aberta. Por outro lado, a derrota significa que mais três grandes áreas com puzzles e perigos devem ser passadas antes de atingir o final.

A maioria dos puzzles são bastante lógicos. Colocando uma jóia em um local é aberto um portão onde a metade de uma moeda é descoberta. Empurrando um grande vaso em um switch escondido abre outro portão, revelando a segunda parte da moeda. Similar a Resident Evil, as moedas podem ser unidas no inventário e usadas para habilitar a próxima área.

Há uma nova gama de veículos para serem usados, incluindo uma moto, mas o destaque do game deve ser a fase que coloca Lara a bordo de um trem em movimento. Isto traz lembranças de alguns clássicos filmes de ação.

Assim, este quarto game da série certamente não desapontará os fãs que esperam todos os anos por uma nova aventura de Lara Croft.

A versão GOLD
do mais MORTAL
dos KOMBAT

MORTAL KOMBAT
GOLD

MIDWAY
SEGA
TEC TOY

Dreamcast

TWISTED METAL 4

EXPLOSÕES PARA TUDO QUE É LADO!

O grande combo de violência e automóveis foi quase completo graças à série Twisted Metal. Sweet Tooth e companhia deram sua contribuição ao combate automobilístico. A 989 concentrou seus esforços no lugar certo e, embora o game peque nos controles, há muito mais estratégia e calor nas batalhas em TM4.

Jogabilidade

Com uma jogabilidade parecida com a de Micro Machines, da Codemaster, os controles dos carros decepcionam. Eles parecem de brinquedo, sem massa, gravidade, suspensão, aceleração ou domínio de velocidade.

Nenhum TM teve uma engine de física particularmente realista quando comparado a Need for Speed. Os carros atingem velocidade máxima em segundos e baixam de 150 a 20 num piscar de olhos; flutuam no ar graciosamente e chocam contra os outros sem muito transtorno (embora exibam o dano recebido).

Porém, o melhor de TM4 está no combate. Se a 989 não melhorou a engine de física em TM III, eles concentraram o tempo sabiamente em uma variedade excelente de bombas e armas, e Twisted Metal 4 possui uma artilharia muito boa. Distinguindo-se de Vgilante 8, há mais estratégia para as armas e muito mais munição. Algumas delas são bombas que você pode detonar de longe; outras são bombas que podem ser colocadas em áreas estratégicas. Os projéteis raramente buscam seus alvos, assim você terá que apontar cuidadosamente. Algumas bombas ricocheteiam nas paredes, enquanto outras detonam e expandem em seu raio de ação. Algumas das armas favoritas são a Freeze Remote (que congelam qualquer carro em uma determinada distância) e a Napalm.

A inteligência artificial dos inimigos é também forte em Twisted Metal 4, elevando de alguma forma o agitado (mas ainda jogável) modo 2-player. Eles dirigem para trás e lançam morteiros como se fossem competidores humanos.

Também vale mencionar que os ambientes interativos são bem feitos. Há coisas que você pode explodir para encontrar armamentos especiais, e há vários marcos em cada local, o que acrescenta na retomada. Por exemplo, às vezes você encontra piscinas de ácido que, quando atingidas por Napalm ou algum outro dispositivo incendiário, explodem. Os ambientes são todos muito grandes e caracterizam vários campos de batalha. Porém, seu tamanho o deixa alguns momentos procurando por alvos e o radar apenas ajuda quando você já está próximo dos oponentes.

Gráficos

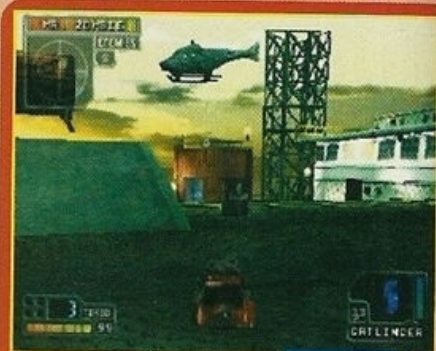
Os gráficos são flamejantes e coloridos, mas não maravilhosos. Os ambientes possuem um bom visual, com uma vasta gama de visão e muito pouco detalhe. Tudo é muito colorido e parece interessante quando comparados às paisagens uniformes de V8 e houve uma boa melhora em relação a TM III.

Mas infelizmente os carros são bastante pequenos e achatados, o que os tornam difíceis de serem vistos a uma certa distância. Até mesmo as vans e caminhões parecem minúsculos e você pode levar um tempo para ver os carros que você quer explodir. Além disso, os frame rates no modo 2-player são ruins, e no modo 4-player os carros são pequenos e planos, embora com um frame rate melhor.

Som

Os efeitos de Dolby Surround o envolvem com o caos que resulta no campo de batalha. Explosões balançam os auto-falantes; as balas são afiadas e ricocheteiam; as bombas podem ser ouvidas constantemente explodindo no fundo. A música também cumpre sua parte, com melodias de Cypress Hill e Rob Zombie.

Porém, o som do motor deixa a desejar. Eles aceleram até certo ponto e param. Os carros ganham velocidade com um ruído e permanecem assim.

No geral, o game tem suas forças. Possui estratégia, os gráficos são bonitos e rápidos e o modo two-player é divertido (alguns cursos são melhores que outros em termos de frame rate). Deixa um pouco a desejar, mas se você for fã da série...

PLAYSTATION

TWISTED METAL 4

989 STUDIOS - CD

CORRIDA - 1 A 4 JOGADORES

GRÁFICO	3.9	INOVAÇÃO	3.5
SOM	4.0	DIVERSÃO	3.9
CONTROLE	3.7		

3.8

PRÓS
- Variedade de armas
- Músicas e explosões
- Gráficos bem coloridos

CONTRAS
- Controles dos carros que parecem de brinquedo
- Som dos motores
- Carros pequenos

WU-TANG

RAP E MUITA VIOLÊNCIA

Imagine uma rara arte de luta que é passada secretamente de geração em geração aos discípulos dedicados. Esta arte marcial é uma versão do mortal Kung-Fu e é chamada 'Wu-Tang'.

Esta letal técnica de luta é cobiçada por um "Warlord" que acredita que se possuir o conhecimento do Wu-Tang, poderá usar todos os seus poderes combinados para escravizar o mundo e se tornar o último mestre.

Esteja pronto para entrar nesta secreta sociedade do The Wu-Tang Clan. Seu trabalho é salvar seu Sensei sequestrado e derrotar o Warlord Mong Zhu.

Gráfico e Som

O rap já mostrou seu poder e continua crescendo como um produto popular, e é exatamente o ritmo escolhido para o Wu-Tang. Surpreendentemente entretanto, a seleção de melodias neste game é extremamente bem executada e se ajusta perfeitamente com a atmosfera que os produtores tentaram dar ao game. Os efeitos de som funcionam muito bem e apresentam alguns sons realísticos.

Os gráficos em Wu-Tang: Shaolin Style é melhor do que era esperado e está acima da média dos jogos de luta para o Playstation. Os modelos dos personagens são bem construídos e se assemelham as pessoas da vida real. A animação para os membros do Clan flui muito bem ao longo das partidas. Você pode ter quatro lutadores na tela de uma vez e não há virtualmente nenhum slowdown, o que é surpreendente considerando o nível de detalhes dos personagens e a beleza dos fundos 3D.

Os fundos são inteiramente compostos de polígonos e retratam um bom senso de profundidade e estilo. Enquanto as arenas de luta são um pouco pequenas (especialmente quando quatro lutadores estão lá de uma só vez), a apresentação geral das fases é bem feita.

Há uma quantidade de efeitos especiais durante o game. O sangue convence, embora não seja o melhor já visto, mas o game não é tímido e deixa-o fluir.

No geral, a música e os gráficos são melhores do que o esperado.

Jogabilidade

Muitos devem ter ouvido falar de um game chamado Thrill Kill, que nunca foi lançado porque a EA cancelou a produção da Paradox devido ao conteúdo ser extremamente violento e sexual. O game ostentou uma máquina de jogo que permitia quatro jogadores simultaneamente na tela pelo uso do dispositivo multi-tap.

Agora é a vez de Wu-Tang: Shaolin Style, desenvolvido pela própria Paradox. Exibir a mesma engine de 4-player como Thrill Kill, conseguindo ser um game de luta surpreendente.

Há vários tipos de opções esperando por você neste CD. Você tem o habitual Practice Mode onde pode aperfeiçoar os golpes de seu personagem escolhido, podendo se servir assim da lista de golpes que é exibida no fundo da tela.

O modo Versus pode ser jogado por dois, três ou quatro jogadores. Você pode escolher jogar sozinho, 2 contra 2, ou 3 contra 1. Pode selecionar qualquer personagem e arena que estiver disponível, incluindo os que você habilita no single player game.

No Story Mode você seleciona alguém do Wu Tang Clan e participa do salvamento de seu instrutor Shaolin, Mestre Xin, que conhece a secreta arte Wu-Tang e é sequestrado pelo Warlord chamado Mong Zhu.

No menu que você seleciona seu personagem, uma pequena biografia é exibida, dando um instantâneo da vida de cada membro do clan e cada uma de suas especialidades de batalha específicas. Escolha sabiamente porque o caminho à frente é traiçoeiro e carregado de desafios.

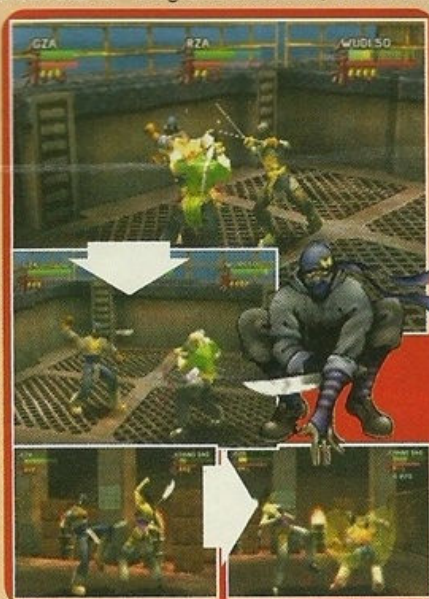
Sua aventura começará em um pátio desocupado em uma parte saqueada da Staten Island. Este definitivamente não é o tipo de lugar para se ficar, a menos que você tenha cuidado. Por sorte, seu personagem selecionado é um discípulo de Wu-Tang e está pronto para qualquer eventualidade.

O game levará os jogadores por toda parte dos mundos que vão da Staten Island a Chinatown e então, para a China. Cada batalha que você luta é diferente, mudando de acordo com o número de lutadores e suas habilidades. O tema também é diferente para cada luta. Algumas lutas requerem que você sobreviva um certo tempo aos intermináveis ataques de seus inimigos. Outro desafio será proteger um inimigo ferido e derrotar os inimigos. Logo no começo você encontra oponentes, é necessário aprender certas habilidades para derrotá-los. Aprenda a bloquear, a contra-atacar, a se esquivar e, o mais importante, aprenda a executar combos. Cada personagem tem um verdadeiro arsenal de golpes que você pode aprender.

Em adicional, conforme seu progresso, você ganha chambers (bônus). No final de cada partida você é levado para uma tela de chamber e é premiado com vários chambers para esta partida. Os chambers podem variar de simples desbloqueio de um novo personagem ou arena a aprender novos fatalities. Há muitas coisas que podem ser abertas, habilitadas e ganhas. A parte boa é que muitos desses bônus podem ser usados no modo Vs.

Wu-Tang possui muita profundidade, personagens interessantes e um número considerável de golpes para cada personagem que manterá os jogadores ocupados um bom tempo para aprendê-los. Confira!

PLAYSTATION

プレイステーション

WU-TANG

ACTIVISION - CD

LUTA - 1 A 4 JOGADORES

GRÁFICO	3.9	INOVAÇÃO	4.0
SOM	4.7	DIVERSÃO	4.3
CONTROLE	3.9		

4.2

PRÓS
- Muitos golpes
- Músicas bem executadas
- Gráficos decentes
- Profundidade do Story Mode

CONTRAS
- Arenas pequenas

TEST DRIVE 6

Se esperava mais de Test Drive

Test Drive 6 é o mais recente game de corrida desta longa série de sucesso lançada agora pela Infogrames. A série Test Drive sempre conseguiu ficar na média entre os concorrentes e Test Drive 6 decepciona um pouco.

Jogabilidade

Test Drive 6 possui uma variedade de opções de single player e multiplayer que deverá agradar a maioria dos fãs de jogos de corrida. A premissa do game é o jogador começar com uma quantia fixa de dinheiro que pode ser usado para comprar um carro e usá-lo nas corridas. Então, pode-se competir em corridas simples ou torneios em que você deve fazer apostas para entrar. Outros modos incluem cop chase, onde o jogador tenta deter outros carros (ou outros jogadores no modo two-player), e Pink Slip, onde os dois jogadores correm para se apropriarem de outro veículo.

As físicas motrizes são bastante realistas e diferentes para cada um dos numerosos veículos disponíveis no game. Somado a isso, os jogadores podem personalizar o motor do carros, freios, pneus e suspensão, afetando significantemente o controle de cada veículo. Mas enquanto as físicas motrizes são muito próximas do real, as físicas dos acidentes não são. Há batidas estrondosas que criam saltos e destruição que não aconteceriam na vida real. Mas isto, não é necessariamente uma característica negativa porque ajuda a criar um ritmo rápido no estilo arcade do game.

A inteligência artificial dos carros controlados pelo computador é satisfatória no geral. O tráfego desviará para evitar acidentes (a menos que você desative esta característica) e os oponentes da corrida reagem realísticamente na maioria das situações, como também entrarão em acidentes por conta própria.

Gráficos

Como sexto game da série, era esperado que os produtores exigissem mais do console, chegando aos seus limites. Mas eles não apenas falharam em tirar o máximo do PlayStation, como foram malsucedidos criando uma engine gráfica que impressionaria se fosse para um título da primeira geração do PlayStation.

O framerate do game flui bem em single-player e nos modos em tela dividida, mas os gráficos do fundo são tão granulados que atrapalham a jogabilidade. Algumas vezes durante o curso de uma corrida pode ser difícil determinar onde você precisa ir porque você não vê a pista por causa da granulação dos gráficos. Além disso, Test Drive 6 não faz um bom trabalho em produzir um senso de velocidade.

Som

O audio de Test Drive 6 é muito bom no geral. O game possui uma trilha sonora agradável que inclui Fear Factory e um remake de Gay Numan's Cars. A maioria das músicas são bonitas, mas algumas delas se tornam repetitivas. Os efeitos de som dos motores, batidas, sirenes e sons de fundo são todos bem feitos e ajudam na atmosfera do game.

Test Drive 6 tem muitas características boas, como as físicas motrizes realísticas (que muitos discordarão por causa do estilo arcade das batidas), variedade de pistas e os numerosos veículos disponíveis. Mas o game possui também a falta de um grande senso de velocidade e os gráficos de fundo granulados ferem a jogabilidade. Enfim, Test Drive 6 não é necessariamente um game ruim e por pouco não se compara a Gran Turismo, Need for Speed, ou Ridge Racer. Em todo caso, houve melhorias em relação a Test Drive 5.

WARPATH: JURASSIC PARK

LIBERE SEU INSTINTO ANIMAL

Ultimamente há pouco para se mostrar em games de luta, pois tudo já foi feito antes. Assim, a maioria das produtoras simplesmente esperam por consoles mais poderosos para dar seu próximo passo. A única coisa a ser evoluída é o estilo, e isso coloca Warpath: Jurassic Park em um lugar satisfatório.

Jogabilidade

Luta de dinossauros selvagens é o que o game promete e é o que oferece. 14 dinossauros estão a sua disposição em lutas 1-contra-1, onde entra garra, mordida, golpes, choques, insultos, arremessos, esmagamento matança, e muita selvageria. No caminho, você trilhará vários marcos de Jurassic Park, na sua busca de ser coroado como o último de sua espécie.

A Dream Works optou por um violento game completamente desprovido de qualquer tipo de storyline ou propósito diferente do que permitir aos jogadores uma experiência de luta de dinossauros. Enquanto o jogo tenta dar a impressão de que é mais que apenas um simples arcade de luta (há uma seção de museu para examinar os personagens pré-históricos, e a atmosfera do game e comentários fingem que essas batalhas épicas são algo importante), o game apresenta apenas lagartos disputando espaço.

A jogabilidade é semelhante a Primal Rage. Ataques de rabo e cabeça é a base de Warpath. Cada dino possui um número de golpes especiais que, uma vez dominados, conduzem a combos, mas que nem sempre para um jogador experiente. O game favorece os dinos pequenos, com combos devastadores, são rápidos e se equiparam aos gigantes lentos.

A AI dos dinos é praticamente inexistente. Os oponentes raramente tiram vantagem quando você está atordoado e o modo hard é apenas mais difícil porque a CPU é mais propensa a usar combos para causar dano. Alguns dinos, porém, são naturalmente astutos e irão esquivar e atacar inteligentemente. A jogabilidade é bastante básica, assim como a variedade de golpes possível, que se dividem entre os 14 personagens. Os dinossauros também não dão a impressão de peso. Você nunca sente como se estivesse controlando algo diferente de um arcade game.

Gráficos

Os gráficos funcionam bem, já que a EA e a Black Ops usaram um sistema único de detalhes na pele dos dinossauros. Não só os efeitos de luz são bons nas peles escamosas dos dinos, mas seus corpos possuem texturas dinâmicas que recebem danos durante o jogo. Triceratops sangram no rosto e os raptors ficam com as garras ensangüentadas. A animação também possui nuances, como os raptors batendo suas garras no chão, como no filme. Em batalha, porém, a animação não é tão boa.

Os fundos também são detalhados e têm muito da série Jurassic Park. Colocações fantásticas, como uma batalha debaixo de um jeep suspenso que desabou no primeiro filme, deixam os ambientes muito interessantes e familiares. Os ambientes também possuem objetos especiais (alguns dos quais explodem, acrescentando um elemento de estratégia ao game). Porém, embora os ambientes sejam detalhados com respeito a gráficos e jogabilidade, eles são bastante vazios e achatados e os efeitos ambientes (cerca elétrica e explosão de objetos) raramente tem algum efeito na batalha.

Som

Um coisa que a DreamWorks tem de bom é trilha sonora. A companhia trouxe para o game estrondos e gritos penetrantes que qualquer experiência de Jurassic Park deveria ter. Há uma atmosfera muito impressionante neste sentido.

Quem assistiu o primeiro filme Jurassic Park sabe o quanto as batalhas de dinossauros podem ser interessantes, até mesmo quando os combatentes estão em classes de peso completamente diferentes. Porém, o game não possui nenhum senso de realidade e é muito sangrento. Deverá fazer algum sucesso pelo estilo um pouco diferente do que estamos cansados de ver.

NBA JAM 2000

NBA JAM ESTÁ DE VOLTA !!!

Todos os anos há uma versão nova de NBA para o N64. Desta vez, ao invés de uma nova versão para JAM '99, a Acclaim resolveu revisar o Jam mode do game anterior e trazer de volta o two-on-two arcade action. Enquanto esta é uma melhoria para a jogabilidade do cart, nem o modo sim nem arcade trazem algo de muito novo.

Jogabilidade

Não há nada de novo no modo sim além de listas atualizadas e stats. A maioria dos games de NBA atualmente incluem todas as regras, jogos e tendências de jogadores diferentes. As diferenças entre JAM, NBA Live e Courtside estão nos gráficos e características de bônus.

O modo JAM é agora two on two, ao invés do five on five arcade mode de JAM '99 onde havia regras diferentes. A Acclaim optou por modelos de jogadores maiores e mais detalhados para o modo JAM.

Com só dois jogadores em seu time, principalmente se você estiver jogando com amigos, uma pequena estratégia pode ser agradável, ou pode ser frustrante se tudo que você quiser fazer for marcar pontos como louco.

Os modos three points e free throw practice ainda estão presentes. Não há nada errado com o free throw practice, mas a competição de arremessos de três pontos ainda parece uma perda de tempo. Arremessar para encestar com três pontos em um game, JAM ou SIM, soa completamente diferente que jogá-las em uma competição. Esses modos deveriam ser reservados para alguns dos fãs mais competitivos de NBA JAM e seus amigos.

A melhor parte da característica de create-a-player é o modo engraçado que seus jogadores engordam e encolhem quando você muda suas alturas e peso.

Você vai precisar de dois controller paks, um para o sim mode e um para o JAM mode, se você quiser salvar em NBA JAM 2000.

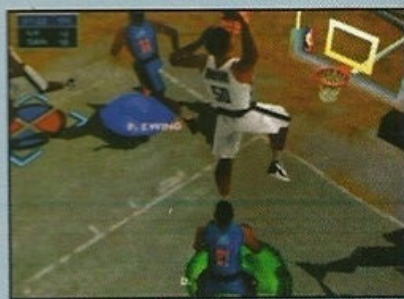
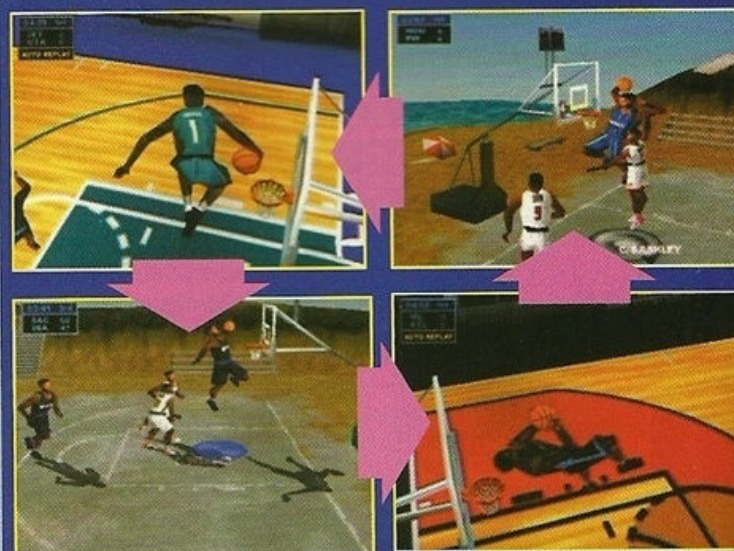
Som

O barulho da torcida é muito bom. A emoção sobe e cai com o destino do time da casa e a intensidade da ação.

A música é sutil, contudo, apropriada. As melodias jazzísticas fazem companhia enquanto você estiver no JAM mode.

Gráficos

Muito como outros títulos de esporte da Acclaim, os gráficos impedem que os jogadores de desfrutarem totalmente algumas dos elementos de jogabilidade incluídos no game. O visual de JAM 2000 é um pouco melhor que o de seu antecessor, mas os personagens ainda não parecem tão realistas quanto esperado. Também o movimento capturado das animações são promissores, mas há muito poucos frames perdidos deixar o game rápido.

JAM 2000 é um game decente, mas apenas por causa do novo modo JAM. Os jogos five on five não fazem nada suficientemente diferente de '99 para se recomendara compra, mas se você quiser um two on two arcade game para você e seus amigos disputarem, então JAM pode ser uma boa alternativa para Showtime. A Acclaim se preocupou mais em implementar e afiar o modo JAM que o sim. O resultado final é que o JAM mode é algo novo, embora ainda não ideal.

TOM CLANCY'S RAIMBOW SIX

UM GRANDE JOGO DIRETO DO PC

Tom Clancy's Rainbow Six, para o N64, é uma conversão precisa e fiel do game do PC. A Saffire procurou trazer o máximo possível da profundidade, ação e detalhes complicados para o N64.

Jogabilidade

A premissa por trás do game é que você está no controle de uma equipe altamente treinada para combater operações terroristas.

Antes do começo de uma missão você poderá escolher o pessoal, seus equipamentos e o plano de ataque. Todas as vinte operações têm forças e fraquezas diferentes em categorias como liderança, auto controle e cautela. Você precisa juntar as pessoas certas para o trabalho.

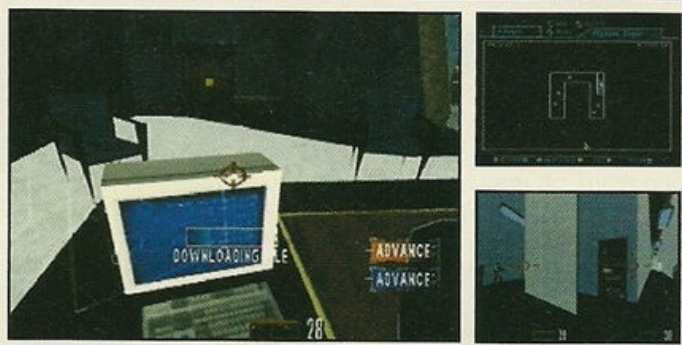
Rainbow Six pode ser considerado dois games em um, como a versão PC, você pode planejar o método de ataque de seu time ou simplesmente executá-lo você mesmo numa perspectiva em primeira pessoa. A perspectiva em primeira pessoa parece uma experiência FPS típica, mas não é. Você adquire uma mira flutuante que se põe maior ou menor dependendo da velocidade que você se move, o que determina a precisão de seu tiro. Você também tem a opção de usar a mira automática, que é aconselhável.

Os controles são basicamente no estilo Turok, com o direcional usado para mirar e os botões C usados para mover.

NINTENDO 64	
TOM CLANCY'S RAIMBOW SIX	
RED STORM ENTERTAINMENT - 128 MEGA	
AÇÃO - 1 A 4 JOGADORES	
GRÁFICO 3.9	INOVAÇÃO 3.9
SOM 4.6	DIVERSÃO 4.1
CONTROLE 4.5	4.2

PROS
- Jogabilidade maravilhosamente projetada
- O games faz bom uso de todos os sons
- AI dos personagens

CONTRAS
- Tanto no single player quanto no two player a diversão dura pouco

A essência do one-player game é ver os inimigos primeiro, assim você pode detoná-los. Conforme você avança no game e/ou aumenta o nível de dificuldade, os inimigos ficam mais agressivos, melhores treinados e tendem a se esconder muito melhor que no princípio. Muitas vezes não vai nem mesmo ver os inimigos até que seja tarde demais e então ouvirá seu parceiro atirando em algo sem saber o que aconteceu.

Multiplayer

O modo multiplayer é um two-player cooperative muito bem feito, com muito diversão. Seguramente, este modo conduz a algum dos melhores jogos que você e um amigo de sua escolha terão no N64 por causa da constante interação, trabalho de equipe requerido e senso de realização. Entretanto, seria bom se tivesse uma opção de 4-player team.

Planning Mode

O modo planning é bem feito e pode se tornar bastante complicado, especialmente considerando a dificuldade de ação rápida do N64. Você adquire um mapa da fase e pode fixar os pontos e caminhos que os membros das esquadras separadas o seguirão.

Som

Rainbow Six faz melhor uso do som que a maioria dos games do N64. Tudo em R6 faz barulho e alerta os inimigos que estão próximos o suficiente para ouvir. Você tem que jogar R6 com volume não só porque as vozes são bem feitas, mas porque elas irão ajudar no seu caminho.

Não há nenhuma voz nas seções de instrução específica do game, o que seria interessante, mas a Saffire incluiu voz nas partes em que importa mais.

Gráficos

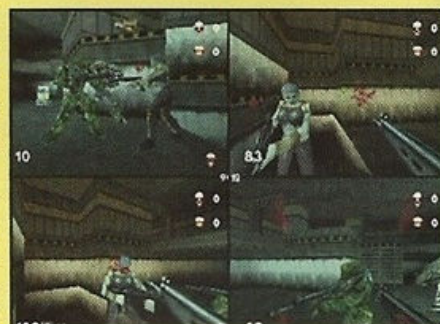
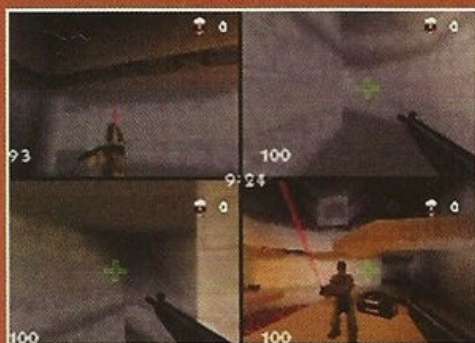
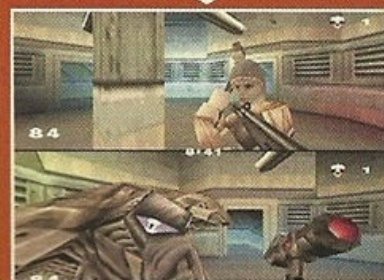
Esta não é a área mais forte de Tom Clancy's R6. O bom é que a ação é ritmada de tal forma que virtualmente não há problemas com framerate. As animações são um pouco estilizadas, mas elas são consistentes e certamente não ferem o jogo.

As texturas nos edifícios e fundos são simplificadas para manter a movimentação do game, mas não a ponto de aborrecer. Os terroristas e reféns que você encontrará não são os tipos mais expressivos, mas eles se movem bem e, no caso dos terroristas, extremamente rápido. Os membros do seu time são todos escuros e parecem um pouco desajeitados. Você pode ver os jogadores e inimigos apontando suas armas, respirando profundamente e até mesmo se apoiando como na vida real.

Praticamente tudo acrescenta diversão ao game. O único negativo relevante é o comprimento do jogo.

TUROK: RAGE WARS

AGORA MUITO MAIS DIVERTIDO

O gameplay de Turok 2: Seeds of Evil ainda é assunto de debate hoje em dia. As maravilhosas animações e gráficos de alta resolução compensaram o fato de que o game trazia problemas quando a ação intensificava. Turok: Rage Wars possui um multiplayer deathmatch que a Aclaim planejou para Seeds of Evil, mas não soube administrar.

Jogabilidade

Talvez Rage Wars seja tão divertido porque não tenta esconder o que é. Ao invés de tentar ignorar sua natureza violenta, brinca com isso e a usa em seu favor. Não há nenhum puzzle para resolver, portas para abrir ou chaves para encontrar.

Você reconhecerá os controles dos Turok anteriores o que só ajuda a entrar no jogo mais rapidamente. Uma diferença básica é o uso de uma arma secundária que funciona com o botão B. Até mesmo com todos os problemas de framerate de Turok 2 resolvidos, seria chato se tivesse as mesmas armas e powerups. As armas secundárias acrescentam outro nível de estratégia ao game.

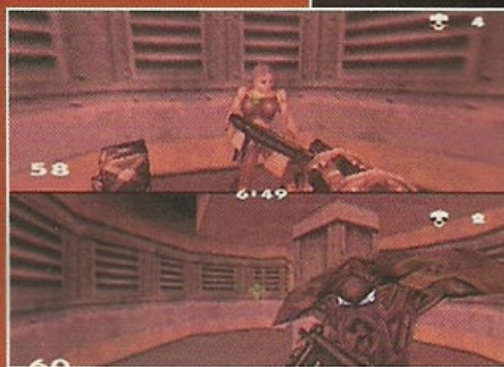
As ferramentas de destruição

Mag Pistol: popular de Robocop. Esta arma dispara balas convencionais em pequenas explosões controladas. Quando você usa sua segunda função, um sistema de mira laser com localizador automático busca qualquer um que esteja por perto. O único problema é que você não pode se mover quando usar isto.

Plasma Rifle: o rifle que fez maravilhas contra os aliens do primeiro Turok. A segunda função é um modo de fogo rápido.

Minigun: esta machine gun se tornou familiar e favorita de muitos games de tiro. A segunda função lhe dá uma shield por um tempo limitado no qual você ainda pode atirar, mas os inimigos não.

Shotgun: Grande taxa de fogo e tiros poderosos a fazem uma das favoritas. Sua grande segunda função permite que você bombardeie e carregue 4 shells de uma vez.

Freeze Gun: o tiro regular ricocheteia e fazem seu oponente se mover mais

TUROK: RAGE WARS

lentamente. O segundo tiro congela o inimigo diretamente ou, se você errar, provoca uma mina de gelo na parede ou outra superfície que congela ao contato.

Assault Rifle: esta rápida machine gun não é poderosa, mas sua segunda função de tiro é ideal para bombardear seus oponentes com incontáveis shells.

Crossbow: versão Rage Wars do velho arco-e-flecha.

Flare gun: uma pequena arma excelente. Não apenas adere a paredes e iluminam áreas escuras com uma luz verde, mas emite uma dose de radiação a qualquer um que se aproxima. Sua função secundária é uma versão melhor da primeira função.

Scorpion: a rocket launcher está de volta e maior. Há apenas um rocket de cada vez agora e seu personagem se move mais devagar quando você estiver carregando-a. A função secundária é dois em um. Você pode colocar um marcador magnético em uma parede ou outra superfície que atrairá ou repelirá um rocket lançado.

Boomerang: Outra arma de lâmina convencional para usar junto com a crossbow. A função secundária permite que você faça seus inimigos se moverem lentamente enquanto tudo continua na velocidade normal.

Warhammer: esta é uma arma padrão que todos os jogadores terão e embora seu ataque normal não seja muito poderoso, o ataque secundário faz um som amedrontador.

Grenade Launcher: está será outra arma frustrante para seus oponentes. As granadas se movem rapidamente e ricocheteiam em todas as direções. Sua segunda função possui granadas que explodem com o contato ao invés do tempo.

The Napalm Gel: esta arma tem as funções primária e secundária completamente integradas. Apertando o gatilho, atira explosivos que aderem a qualquer superfície ou inimigo que entra em contato. Apertando o botão B, eles explodem.

The Inflator: você pode usar isto para fazer seus oponentes aumentarem de tamanho. Você pode atirá-los continuamente e fazê-los explodir. A função secundária deixa os inimigos enormes sem os matar.

The Emaciator: parece com a Firestorm do Turok original. Este dispositivo encolhe os inimigos. A função primária quando usada rapidamente é bastante efetiva. A função secundária faz a mesma coisa que a primária, só que mais rápido e em uma área maior.

The Chestburster: outra arma inspirada em aliens.

Todas essas armas não podem ser usadas ao mesmo tempo em Rage Wars. O game força os jogadores a se instruirem em todas as armas, e desenvolver seu próprio estilo. No multiplayer você só consegue escolher cinco e elas se agrupam em categorias de energia, explosivo e round de balas. Os tipos de munição estão localizados em áreas fixas fora das fases e você terá que ir frequentemente a esses locais.

Rage Wars também inclui os Power Cores que lhe dão uma variedade de poderes temporários como invisibilidade, slow time ou regeneração. Os Power Cores são extremamente valiosos e frustrantes porque você nunca sabe o que vai adquirir. Esses e outros itens só são encontrados em um único lugar em uma fase.

Turok: Rage Wars segue a tendência dos games atuais de tiro em primeira pessoa do PC. Ao invés de um modo de single-player e multiplayer separados, o single-player em Turok: Rage Wars é mais como uma sessão de treino para os jogos multiplayer.

O modo multiplayer suporta quatro jogadores humanos ou controlados por computador. Você pode jogar free-for-all battle, team battle, tag battle e capture the flag.

Gráficos e som

Rage Wars suporta o expansion pak de 4MB, que habilita os modos hi-res e hi-res letterboxed. O modo lo-res padrão possui um frame rate considerável. O modo hi-res é excelente, com texturas mais limpas e modelos bem definidos, mas o frame rate parece mais lento. Os elementos auditivos não tentam fazer muito mais do que você saber de onde as coisas estão vindo. Cada arma tem um som próprio e você ouvirá o som de balas e todo tipo de sons estranhos como grunhidos e ganidos.

Enfim, há muita diversão em Turok: Rage Wars, muitos mapas, muitos modos de jogo e coisas escondidas para manter você jogando por algum tempo. A velocidade do jogo continua lenta e há falta de inteligência artificial nos oponentes. Mesmo assim, é mais um bom título para o N64.

SOULFIGHTER

MUITA PORRADA NO ESTILO FINAL FIGHT

Como narra o rei da terra de Gormar, Valmek, na introdução do game, a história é sobre uma briga interna na família real provocada pela perda do filho. A mãe e o filho mais jovem usam as forças da escuridão para reviver o filho mais velho que morreu em um inesperado acidente. Seguindo esta decisão, os dois sofrem uma transformação emocional que, acaba por espalhar o mal pelo mundo inteiro e por destruir a família real.

A história

Seguindo o enredo de intriga e traição, a história acaba chegando em "vá e liberte todas as almas capturadas".

Aparte a história não muito original, o reino visual de Soul Fighter mantém o nível do game. As fases são luxuriantes nas cores e na atenção para os detalhes. Ao invés de captura realística, entretanto, a Piggyback optou por uma inspiração mais de cartoon.

Pelo mundo de Gomar, é possível se escolher três aventureiros para controlar, que se ligam à premissa inicial. Sayomi é o espião real; Orion é o mágico principal e Atlus busca vingar a morte de seu pai. Em cada um deles, os modelos são bastante decentes e seguem o tema colorido do game.

Os inimigos são bem detalhados e, além de meio bestas, meio humanos, como raposas do tamanho de um homem, homens-rãs, homens-pássaros, são todos estúpidos. A inteligência artificial deles não é sofisticada neste game.

Na jogabilidade, infelizmente Sayomi, Atlus, e Orion são relativamente idênticos. Os combos podem ser todos executados da mesma maneira. Isto não quer dizer que não há nenhuma diferença, mas que são poucas. Sayomi tem a vantagem da velocidade, que funciona muito bem quando você enfrenta ondas de inimigos. Orion é mais lento, mas é o único personagem que lança projéteis. Por outro lado, Atlus serve como equilíbrio entre as características extremas de Orion e Sayomi.

O Som

O som também funciona bem no game. Os efeitos de espadas e gritos são fantásticos. Por outro lado, há muito pouco diálogo além do narrador gritando "fantastic" e "outstanding" seguindo os big combos.

Os gráficos

Apesar dos sólidos gráficos e qualidade auditiva, Soul Fighter sofre de alguns contratempos. Ao invés dos jogadores passarem pelo game lutando até chegar ao chefe, eles devem "libertar as almas" de cada inimigo do game antes de terminar um certo setor. E não importa se você é um expert ou um principiante, todos os inimigos têm que ser mortos.

Algumas das fases estão dispostas de uma maneira muito linear, mas, tendo que ir e voltar para matar cada inimigo, é quase impossível sobreviver sem reiniciar no modo arcade. O modo Adventure é um pouco pior, porque não há continues e, uma vez que você morra, você terá que recomeçar.

A jogabilidade

Soul Fighter também peca nos controles. Os controles e ângulos de câmera podem ser descritos como um relaxamento. Há um leve meio-segundo de não resposta dos lutadores, o que pode ser frustrante no meio de uma batalha. Mas uma vez que se acostume com essas e outras pequenas falhas, Soul Fighter se torna muito divertido.

Finalizando

Se você puder ignorar a falta de uma linha de enredo ou diálogo atrativo, além dos problemas com os controles, irá gostar do game. Então, pegue sua espada e batalhe contra as ondas de inimigos.

ZOMBIE REVENGE

NADA DE RESIDENT EVIL

Zombie Revenge é do tipo House of the Dead. A cidade de Woodside foi infestada por um exército de zumbis, e três pessoas devem varrê-los do mapa. Você pode escolher entre Stick Brightring, Linda Rotta e Busujima Rikya.

O que se deve fazer

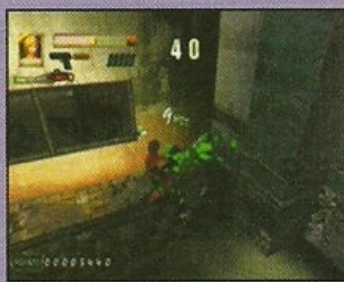
Seu trabalho é simples: encontre a fonte dos zumbis e destrua-a. Zombie Revenge o leva a uma busca linear por dez estágios, carregadas de riscos, perigos e efeitos especiais. Linda, Rikya e "Stick" estão preparados com golpes e armas. O controle da pistola padrão é relativamente original, uma mira 3D aponta sobre quem você quer dinamitar e muda de verde para vermelho, correspondendo à quantia de dano que seu tiro irá causar. Assim, manter sua distância e mirar cuidadosamente será sua vantagem.

Quando você é atacado por hordas do além, é melhor atacar com golpes especiais de punhos e pés. Após um inimigo atacar, seu personagem é envenenado e o único jeito de evitar a zumbificação é usando o antídoto, que pode ser obtido de zumbis caídos.

Os gráficos

A apresentação visual é inesquecível. Há uma tonelada de cenas em tempo real entre cada fase. A única falha ocasionalmente é animação e há alguns movimentos estranhos dos personagens de vez em quando.

O som

A música e efeitos sonoros são de um filme de horror, a ação de voz é melhor do que Resident Evil. Há muitos diálogos no jogo.

Os modos de jogo

Há muitos modos de jogo para manter o jogo interessante por um bom tempo, que são:

Gun Mode: as balas causam muito dano e novos itens aparecem.

Bare Knuckle Mode: o combate mano-a-mano é mais poderoso e a munição é limitada.

Boss Attack: força você a despachar um dos os sujeitos o mais rápido possível. Mate-os rapidamente para mais pontos.

Fighting Mode: um medíocre one-on-one fighting game.

A maioria dos novos modos não são muito bons. Mas o bom é que objetos especiais são acessíveis nesses games, que podem ser carregados em seu VMU. Há quatro modos acessíveis pelo VMU:

Food Mode: Use itens pegos nos modos Bare Knuckle e Gun Mode para aumentar sua energia e eficiência de batalha.

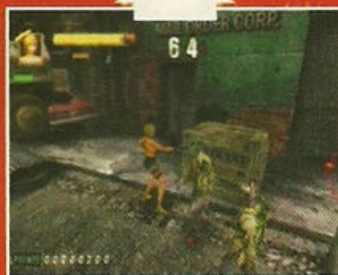
Zombie Fishing: Selecione uma fase e um local de pesca, então siga a mensagem na tela para pegar um "big one."

Zombie Doubt: um quase incompreensível game de adivinhação.

Barometer: dá stats completos para seu personagem, incluindo ataque, defesa, e experiência.

Enquanto esses novos modos não conseguem ofuscar o brilho de Chao-raising em Sonic Adventure, eles justificam o preço do jogo.

Finalizando

Assim, há várias razões para você jogar Zombie Revenge. É um fantástico título de ação (se você não se importar com o assunto longevidade). O game possui um bom visual, jogabilidade e toques interessantes (espere até pegar um zumbi com a power drill). A versão americana será lançada em fevereiro.

MAKEN X

UM GAME DE TIRO OU DE AÇÃO?

A mais recente criação da Atlus, Maken X, é uma visita ao mundo da escuridão com uma excelente jogabilidade.

Onde tudo começa

Você começa o game como Kei Kanazawa, uma aluna moderada que vai ao laboratório de seu pai para uma visita amigável. Parece que o querido papai está tentando despertar algo inacreditavelmente demoníaco chamado Maken. Com as características vagamente humanas que são fundidas como uma experiência genética que deu errado, os restos de Maken é um repugnante pedaço de matéria orgânica que realmente não deveria ser mexido. E nesta tentativa para reconstruir Maken, algo sai terrivelmente errado.

Sem advertência, as portas do laboratório se abrem para revelar uma criatura vagamente semelhante a um humano, trajando uma roupa de um soldado soviético de aproximadamente 1940. Sua face metálica se divide para mostrar uma língua humana que começa a lançar lâminas em todos que vê pela frente. Seu pai é sequestrado nesta matança. O recém completado Maken está na sua frente, e você tem que trazer seu pai de volta.

Não é o que parece

Embora se pareça com um game de tiro em primeira-pessoa à primeira vista, não há tanto tiro em Maken X. Ao invés disso, o game concentra golpes em primeira pessoa, e a maioria dos combates é íntimo e pessoal. É melhor descrito como uma capitulação em primeira pessoa do combate de Zelda 64, e funciona incrivelmente bem. Quando você avista um inimigo, apertando o botão Y é exibida a energia dele. Então você pode metralhar seu oponente com ataques, ou saltar em cima da cabeça dele. Apunhalar inimigos pelas costas indica um golpe crítico, mas você precisará golpear rapidamente antes que ele o acerte com outro ataque. O bloqueio o protege da maioria das armas inimigas. As armas podem ser carregadas segurando o botão de ataque, resultando em uma explosiva gama de ataques.

As fases e gráficos de Maken X

As fases, enquanto extremamente lineares, mantêm a ação. Embora haja alguns puzzles que sofrem da perspectiva em primeira-pessoa, a maior parte da jogabilidade consiste em matar o inimigo. Em alguns dos estágios você precisará usar alguma estratégia criativa para atrair inimigos em certos lugares, com resultados literalmente assassinos.

Há também muitas cenas no game, que são geradas em tempo real. A maioria delas são fantásticas, assim como o modelo dos personagens. O único problema gráfico é que a boca dos personagens não se movem na maioria das vezes. Às vezes, Maken X apresenta seqüências em preto-e-branco para avançar o enredo, que ocasionalmente

são um pouco longas, mas fazem um trabalho decente.

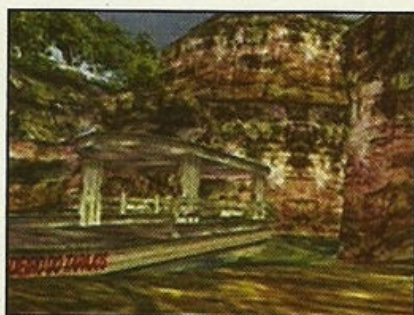
Após você encontrar o sequestrador de seu pai na primeira fase, o game dá uma mudada interessante; através do poder do Maken, você tem a habilidade "brain-jack" (entrar no corpo de outro personagem). Por exemplo, após a luta com o primeiro chefe, você tem a habilidade de trasformar-se no cyborg soviético e jogar o resto do game com ele. Cada personagem tem status para poder de ataque, velocidade e pulo, e conforme você avança no game, encontra aliados mais poderosos.

O projeto de arte de Maken X é tirado da propaganda comunista e nazista de 1940, fundida com aspectos sórdidos de corpos mutilados. Há algum algumas coisas realmente perturbadoras. Em Amsterdã, os primeiros inimigos que você encontrará são cachorros, cujas bocas foram substituídas por granadas. Há também soldados inimigos sem rosto com armas fundidas em seus toraxes, e tropas de choque com suásticas na face. O pior é quando você entra no manicômio. Tente jogar com as luzes apagadas!

Maken X coloca seus personagens tirados de pesadelos em fases que vão da Índia a Hong Kong. Embora alguns dos ambiente sejam com baixo nível de polígonos, o game vai a 60fps sem qualquer slowdown e alguns dos efeitos são impressionantes.

Embora a maioria das fases levem de dez a quinze minutos para serem completadas, há muitas delas. Há um mapa no estilo Indiana Jones onde você pode selecionar um local para jogar e, voltando a fase usando um personagem "brain-jacked", lhe dará grande vantagem. O world map também permite acesso a uma enciclopédia on-line do universo do game, e lhe dá write-ups e bios para os personagens, objetos e locais que você descobrirá.

Finalizando

No geral, tudo parece bem feito em Maken X e a Atlus está de parabéns, restando agora esperar o lançamento da versão americana.

CENTIPEDE

AS CENTOPÉIAS INVADEM O DREAMCAST

A versão 3D de Centipede para o Dreamcast é uma tentativa da Atari e da Hasbro Interactive de aliviar nossa nostalgia por clássicos com jogabilidade simples. Com a tendência atual dos games em 3D, um remake de um memorável game de tiro em 2D, onde você tenta dinamitar aranhas, centopéias e outros bichos é bem vindo.

Centipede é bastante fiel ao original, enquanto tenta criar uma alta experiência em termos de jogabilidade. Faz bem ambas as coisas. Mas será que é possível superar a simplicidade de games como Centipede?

A versão

A versão para Dreamcast de Centipede possui 6 mundos (Weedom, Aridia, Frostonia, Infernium e Enigma) e mais de 30 fases progressivamente desafiantes com o herói Wally. Desde a primeira fase você encontra inimigos atacando de todos os lados. As centopéias avançam zig-zagueando pela tela, mas há aranhas, pulgas e escorpiões pulando, atirando e tentando decaptar nosso herói. Isso sem mencionar todos os cogumelos maus que continuam aparecendo durante a batalha, bloqueando os tiros certeiros aos inimigos. Você pode pegar shields e power-ups, mas eles apenas impedem que Wally e sua minúscula nave sejam esmagados. Centipede é um game extremamente desafiante. Os primeiros mundos começam bastante fáceis, mas a ação se torna implacável conforme você prossegue no jogo. Como o game é em 3D, frequentemente você se encontrará cercado por insetos hostis. Entre simples e relativamente efetivo, elementos como salvar pessoas, casas, estátuas sagradas e tal, garantem a ação em Centipede. O game também possui modo two-player, que é bastante divertido.

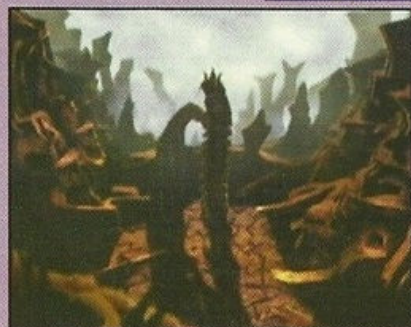
Por outro lado, Centipede também se torna monótono após algum tempo. Parcialmente por causa de sua natureza repetitiva e parcialmente porque o game pode se tornar frustrantemente difícil nas últimas fases. É um ciclo vicioso, como os movimentos das centopéias. Não é nada agradável jogar um game muito longo que seja repetitivo, mas você continuará querendo voltar a ele.

Os gráficos

Uma das razões que farão você voltar é os gráficos do game e os excelentes ângulos da câmera. Centipede o deixa trocar de uma visão em primeira pessoa para terceira, e visão de cima, como nos games de corrida. A visão de cima dá o mais completo visual de insetos, power-ups e objetos na tela. As fases são variadas e bem texturizadas. Considerando que Centipede não é uma amostra do poder do Dreamcast, o visual 3D do game é bastante satisfatório.

A história

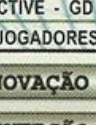
A história de Centipede é quase inconseqüente. A cada cem anos, as Centopéias e seus minions atacam os pequeninos e suas pequeninas cidades. Seu trabalho, como Wally, é salvar os pequeninos, edifícios, e memoriais sagrados, enquanto dinamita um grupo de insetos loucos.

Centipede refaz o mundo 2D do arcade original em um glorioso mundo 3D para o Dreamcast. O game tem um pouco do velho, como a trilha sonora que parece tirada quase completamente da versão original, com um novo visual e várias características novas. A maior parte funciona bem, mas Centipede não é perfeito. Você pode cair de pontes facilmente e o game também se torna extremamente difícil nos estágios finais. Mas o importante é que é mais um sólido título do Dreamcast, com um bom visual e jogabilidade divertida.

DREAMCAST

CENTIPEDE

HASBRO INTERACTIVE - GD
AÇÃO/TIRO - 1 OU 2 JOGADORES

GRÁFICO	4.1	INOVAÇÃO	3.8
SOM	3.2	DIVERSÃO	3.9
CONTROLE	3.7		

3.7

PROS
- Gráficos e ângulos de visão
- Jogabilidade divertida
- Muitas fases para jogar

CONTRAS
- O jogo é um pouco repetitivo
- Dificuldade das últimas fases

ドリームキャスト

PC

Seven Kingdoms II

PUBLICADO: Brasoft
JOGADORES: 8
GENERO: Estratégia / RPG
LANÇADO: 25/11/99
WEB SITE: www.brasoft.com.br
GRÁFICO: 4.0
SOM: 4.0
JOGABILIDADE: 3.5
ORIGINALIDADE: 3.5
DIVERSÃO: 4.0
NOTA FINAL: 3.0
REQUERIMENTOS:

Mínimo: Pentium 120, 32MB RAM, 200 de HD, CD-ROM 8x

Recomendado: Pentium III, 64MB RAM, 300 de HD, CD-ROM 12x

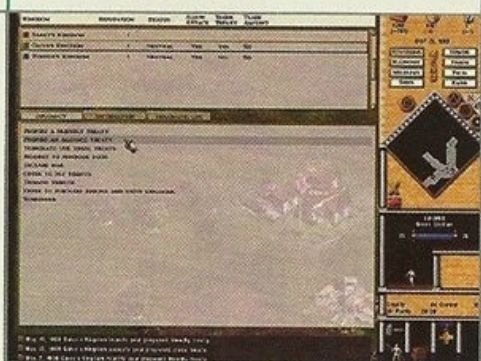
Os aficionados por jogos no estilo construção de impérios já podem comemorar. Está desembarcando em território brasileiro Seven Kingdoms II, uma mistura de jogo de estratégia com RPG, que vai deixar os admiradores do gênero muitas horas diante do computador.

Trazido pela Brasoft

Editado pela Ubi Soft, Seven Kingdoms II é a seqüência aguardada do aclamado autor de jogos Trevor Chan, (Capitalism, Seven Kingdons...) baseado na construção de impérios, e intriga diplomática. No decorrer do jogo, o usuário deverá, em diferentes culturas humanas, lutar por poder e glória contra monstros, magos que dominam as artes ocultas, deuses e grandes figuras da história. O amplo universo de Seven Kingdons II é cheio de oportunidades, e o jogador é impulsionado a construir reinos, administrar seus recursos e organizar a defesa bélica do povo, além edificar uma economia forte e observar a população prosperar e crescer.

E claro que comandar um reino não é missão lá muito fácil. Se a sua liderança e suas habilidades de planejamento não estiverem à altura da tarefas, as coisas irão de mal a pior. A catástrofe pode depender de uma única decisão.

Os conflitos

Além de construir cidades, uma das principais preocupações do jogador são os constantes conflitos com a raça Frytan, sete tribos com forte poderio armado e de grandes máquinas. Aliás, o jogador poderá escolher em que lado quer estar, se dos humanos fazendo suas terras prosperarem, ou dos Frytans, que querem levar o mundo para a mais sombria escravidão. Espionagem, diplomacia e estratégia são as sofisticadas receitas para se ter

sucesso em Seven Kingdoms II.

As civilizações

Estão disponíveis no game doze civilizações diferentes com características do período medieval europeu Você poderá adquirir o controle sobre os Chineses, Romanos, Egípcios, Celtas ou outra das doze nações. Cada uma delas tem seus próprios vilarejos, infantaria e unidades militares especiais. Estão disponíveis também 12 grandes divindades históricas que irão conceder a seu reino inacreditáveis poderes e bônus.

Total controle

Seven Kingdoms II dá ao usuário controle total de seu mundo. Decisões de diplomacia, arrecadação de impostos, formação de exércitos para expansão de seu império e, até mesmo o controle do poder dos deuses estará sob sua responsabilidade.

Os gráficos

Durante todo o jogo você poderá contar com belos cenários, prédios ricos em detalhes de arquitetura e movimentos que darão a oportunidade de participar em tempo real das batalhas recheadas de muita ação e emoção, que podem ser vividas com a participação de até 8 jogadores em rede.

Para completar, os recursos tecnológicos do game

oferecem ao jogador um número irrestrito de possibilidades de usar seu arsenal bélico, aproveitar melhor seus recursos minerais, usar novas táticas de guerra e exercitar toda sua capacidade criativa para construir um reino forte e organizado onde só sobrevive o mais astuto e inteligente.

PC

S.W.A.T. 3: Close Quarters Battle

PUBLICADO: Sierra Studios
JOGADORES: 1
GENERO: Ação
LANÇADO: 29/11/99
WEB SITE: www.sierra.com

GRÁFICO:	3.5
SOM:	4.0
JOGABILIDADE:	3.0
ORIGINALIDADE:	3.0
DIVERSÃO:	3.5
NOTA FINAL:	3.5

REQUERIMENTOS:

Mínimo: Pentium 233, 32MB RAM, 400 de HD, CD-ROM 8x

Recomendado: Pentium III, 64MB RAM, 500 de HD, CD-ROM 12x

A Sierra prova que ser os "bons moços" não significa exatamente ser chato.

A Sierra tem estado em evidência nestes últimos meses após Half-Life. Primeiro, fomos abençoados com *Homeworld*, e então *Pharaoh* permitiu que vivêssemos como os reis egípcios. E agora, SWAT 3: Close Quarters Battle, prova que ser os bons moços não tem de ser necessariamente chato.

O começo

Quando você começa SWAT 3 você é apresentado a uma simples e dinâmica interface, tendo apenas quatro opções: Mission (onde você pode jogar em qualquer um dos 16 cenários em qualquer ordem), New Career (passar por todas as missões em suas ordens e receber novos status sobre sua atuação), Restore Career (o bom e velho Load) e Over & Out (sair para o OS). Enquanto isso pode parecer simples demais, o que este sistema de menus faz é simplesmente o que você vai encontrar durante o jogo. Todas as outras opções — como arrumar seus gráficos, controles e outros — estão inseridos no jogo logo depois que você criar seu personagem e chegar à tela do mapa. É impressionante como é fácil navegar em SWAT 3, o quão simples e precisos são os menus e quão rápido se é capaz de entrar no jogo e sair jogando. Não apenas o grupo de design realizou um grande trabalho em enfocar muita informação de uma forma efetiva, como também realizaram a façanha que muitos games do gênero não conseguiram: evitar que você fique horas à toa tentando encontrar o dispositivo de sistema que você deseja.

Quando você chega a uma missão, você é apresentado a um incrível e completamente falante resumo da situação que explica a situação a ser enfrentada. A qualidade da gravação é soberba e cada um destes resumos é realmente importante. Além das pistas via audio, você também pode olhar através de mapas do local, gravações feitas pelas câmeras que sejam suspeitas e outras coisas do gênero. Diferente dos outros games realistas do gênero, como Rogue Spear, você não planeja rotas antes de entrar em um local. Ao invés disso, você vai jogando por instinto e dando ordens a seus homens de uma forma muito dinâmica.

E as missões?

Todas as missões tomam lugar em ambientes extremamente realistas em Los Angeles, indo de uma catedral católica ortodoxa russa aos esgotos da torre de controle de tráfego aéreo do aeroporto de Los Angeles. Há inclusive uma missão que se dá no Centro de Convenções de Los Angeles e, apesar de não seguir exatamente o layout original do prédio, é possível àqueles que já tiveram a oportunidade de vê-lo (alguém ai?) reconhecer várias estruturas características quando a E3 se deu (como a cúpula de vidro, por exemplo), em maio. No geral, os ambientes são extremamente bem desenhados e também muito bonitos. Você realmente sente estar nos prédios reais!

Claro que, como membro do time de Los Angeles da Swat, você não é autorizado a um arsenal de gradeza militar, mas você tem a opção de escolher entre três excelentes rifles que podem ajudar mais que qualquer outra arma. Há a H&K MP5 (em versão com e sem silenciador), a M4A1 e a Benelli 12 Tactical Shotgun. Cada uma dá a mesma sensação de suas contra-partes reais. A M4A1 parece mais poderosa e com um disparo firme e preciso, enquanto a MP5 é mais leve e com uma cadência de balas maior. Todas as armas soam como na vida real, com a M4A1 sendo mais profunda e alta que a MP5. O time de audio realizou um grande trabalho com SWAT2, e tudo, das vozes aos efeitos sonoros, soam perfeitos nos cenários.

Outra coisa que o time da Sierra caprichou foi a física envolvida nos disparos. A penetração das balas é melhor enfocada que em qualquer outro game existente. Atire contra uma janela de vidro ou uma porta de madeira e sua bala continuará até ser parada por uma parede ou algo do gênero. Atire contra uma porta de aço e você verá as fagulhas e ouvir o característico "ping" quando sua bala ricochetear. Esta física balística realista torna muito mais

fácil neutralizar alguém que ignora seus comandos e atira como um louco em você protegido por uma parede. Se ele estiver atrás de uma parede fina, simplesmente mire e descarregue seu pente. Apesar disso parecer um conceito muito óbvio, não é algo que se tenha visto até pouco tempo atrás (alguém se lembra da frustração de Unreal? diante das portas de vidro?), e ninguém o fez tão bem quanto o time produtor de SWAT 3. A partir de agora, este será o jogo base quando o assunto for a balística dos jogos.

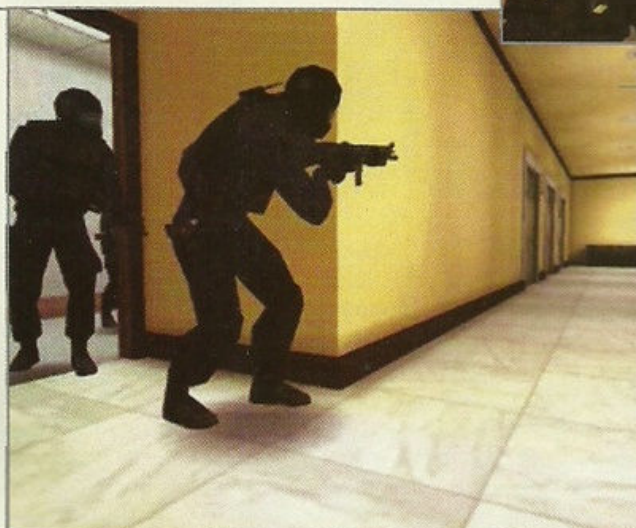
Além das armas realistas da Swat, seu time pode usar táticas verdadeiras da SWAT. Sendo você parte do time da polícia, seu dever é "Servir e Proteger". Em termos de SWAT 3, isso significa salvar reféns, prender criminosos e manter a taxa de mortes no mínimo. Sim, um jogo onde pode-se ter missões onde nenhuma bala é disparada, os reféns são soltos e todos os reféns são presos. Aliás, este é o objetivo do jogo. Mas não se preocupe, você vai encontrar seqüências de ação terminantemente compensadoras, e não fará realmente mal gastar alguns pentes (ou CENTENAS de pentes, como nós aqui...) durante as missões.

Inteligência artificial

A IA geral é muito boa, tanto dos oponentes quanto aliados. Seus membros (do time!) se movimentam de forma discreta e sabem cuidar bem de situações hostis. Especialmente quando os terroristas se escondem atrás de reféns para se proteger. O único problema disso é que algumas vezes os membros de seu time vão continuar suas ações não se importando com SUA — e não dos outros membros — linha de fogo. Isso é mal. Isso é muito mal. Balas machucam, crianças, e seu companheiro vai tombar e você vai ser alvo dos seus homens por eles acharem que você é é traidor... Quer saber? apostamos nossas vidas que caminhar para a linha de fogo aliada não é uma das primeiras coisas que ensinam na academia da SWAT...

Assim sendo, apesar da IA de seu time ser bem sólida, há momentos em que é mais fácil terminar um nível no bom e velho estilo Doom (o lobo solitário, e não esta besteira de clãs de rede... Aliás, falando nisso, será que o espírito de batalha solo se perdeu ou estes idiotas simplesmente não sabe

se virar sozinhos!? É realmente tão divertido assim pegar o seu Clã, cercar um lobo solitário e fuzilá-lo sem dó? Ah, muito legal...) para que você não perca nenhum membro de seu time e deixe os chefões do terrorismo felizes. Algumas vezes eles são atingidos, e nem sempre você pode ficar de olho neles. Claro, seus homens fazem um melhor trabalho em subjulgar oponentes que você, mas nada é melhor que o bom e velho tiro na cabeça se eles não largarem as armas após o seu primeiro aviso. Assim, apesar do uso de força bruta ser médio, ele não é tão alto quanto você atirar sem aviso prévio, mantendo o sucesso ainda alto. O que? Isso não parece justo? Bem, acho que estamos lidando com terroristas internacionais, e não com trombadinhas de esquina, certo?

Embora haja alguns problemas quanto à IA e o manual, não há muito faltando em SWAT 3 — exceto pela falta de um modo Multiplayer. Este game quase urge por um modo Multiplayer, especialmente no modo cooperativo (ok, os malditos clãs se dariam bem aqui...). Isso adicionaria uma sensação de jogo completamente diferente e mais divertida, mas o jogo single player, apesar de cansar depois de um tempo, ainda segura as pontas de forma eficáz. Isso porque, apesar dos mapas serem os mesmos, as missões variam de um jogo para outro pois os inimigos e os reféns são colocados de forma aleatória no cenário. Isso até dá a SWAT 3 um alto fator anti-enjoativo, mas não tanto quanto seria um bom game on-line. Aliás, só para informar antes de crucificar, a Sierra planeja adicionar um suporte multi-player para SWAT 3 até o final do ano.

Finalizando

No final, SWAT 3 impressiona demais. É de longe o melhor game baseados nas operações da SWAT até hoje lançadas, e com certeza superaria Rogue Spear se houvesse um modo Multiplayer. O game realiza um fantástico trabalho de criar uma sensação da atmosfera do lugar muito realista, mesclando isso a situações de extremo risco. Sem dúvida é uma versão simplificada do trabalho da SWAT. Altamente recomendado a todos que gostam do gênero tiro em primeira pessoa.

Depois de conferir uma avaliação na edição passada, agora você confere a estratégia completa deste grandioso game da Ubi Soft, que mais uma vez traz o herói Rayman para solucionar mais um grande problema, o qual pode comprometer a vida de todos os seus amigos e de sua terra natal. Desta vez a ameaça não está por trás de um vilão mascarado que pode transformar-se em diversos inimigos, ou mesmo criar um clone malvado de Ray, mas sim piratas espaciais que almejam dominar o mundo.

A estratégia a seguir será direta, reta e grossa (no bom sentido), sendo ela dividida em duas partes. Na seqüência você confere a primeira parte da incrível aventura de Rayman e seus contratempos; mas antes, algumas pequenas explicações.

COMANDOS BÁSICOS

B ---------- Ataque
A ---------- Pular*
Z ---------- Visão por trás**
▲ ---------- Visão de combate
▶ ---------- Rotacionar câmera para a direita
▼ ---------- Distanciar a visão
◀ ---------- Rotacionar câmera para a esquerda
R ---------- Limpar a tela***
Start ---------- Menu

OBSERVAÇÃO:
* O botão de pulo serve também para fazer com que Ray caia lentamente, para isso basta apertar o botão por uma segunda vez (o cabelo do cara vai rodar!); caso aperte novamente você cancelará o comando anterior.
** Esta visão é de grande auxílio para momentos de perigo, principalmente quando o perigo está logo à sua frente. Enquanto você mantiver o botão **Z** pressionado, Ray vai ficar dando pulinhos caso você se mova. Estes pulinhos permitem a você uma maior precisão em andar por lugares muito estreitos, ou, como citado a pouco, ter uma noção ainda maior do perigo que está à sua frente, permitindo com que você desvie de tiros e ataque do inimigo.
*** A função do botão **R** não é lá grande coisa, só serve para limpar a tela — na verdade apagar/mostrar o marcador de Yellow Lum e a quantidade de gaiolas, do lado superior direito da tela, e a barra de life no canto esquerdo —, permitindo uma visão mais bonita de todo o cenário do game.
Nota: A estratégia a seguir foi feita com a finalidade de mostrar todos os Yellow Lums de modo explicativo.

< INFORMATIVO >

★ **Cages:** Assim como no primeiro game, os habitantes estão aprisionados em gaiolas que você encontrará ao longo das fases. Estas gaiolas acumulam uma grande quantidade de energia vital (dos habitantes). Quebrando 10 gaiolas, a barra de life de Rayman irá aumentando mais. ★ **Kegs:** Barris que estão recheados de pólvora e podem explodir ao menor impacto. Você utilizará muitos barris para concluir certas tarefas e até mesmo livrar-se de inimigos. ★ **Shell:** Um tipo de arma criado pelos piratas. Esta estranha "arma" desfere projéteis, algumas delas possuem pernas e outras podem voar. ★ **Plums:** Existem vários propósitos cabíveis na utilização desta fruta. Você pode lançá-las contra os inimigos, pode escalar por ela e mover-se ao redor atirando na direção oposta, ou mesmo flutuar por extensões de lava. ★ **Magic Spheres:** Encontrada em pedestais de mesma cor. As Magic Spheres podem ser usadas principalmente como chaves, para abrir portas de templos misteriosos. ★ **The Stickin Plasters:** Algo meio idiótico os piratas utilizarem esparadrapos para reforçar suas construções... Existem dois tipos: os de madeira — que são extremamente frágeis —, e os de metal — capazes de agüentar grandes explosões. ★ **Switches:** Os piratas "trancaram" certas localidades com switches que ativam máquinas bem estranhas, e algumas portas.

< É MÁGICA! >

● **Stone of Thought:** As pedras de pensamento são um meio de ligação telepática que podem captar e manter uma ligação mental com Murfy. Sempre que precisar obter informações e orientações, fique sobre uma das pedras de pensamentos que Murfy aparecerá na mente de Ray. ● **Magic Doors:** As portas mágicas são o meio de ligação entre os mundos (fases), permitindo que você prossiga para a próxima aventura. ● **Power Fist:** Assim como muitas das habilidades de Ray no seu primeiro game, aqui a utilidade do Power Fist é aumentar ainda mais o poder dos tiros/socos de Ray. **Obs.:** Caso Rayman morra ou seja atingido, seu poder perde parte da energia. ● **The Four Masks:** Uma magia poderosa escondida a sete chaves dentro de santuários. Diz uma lenda que aquele que conseguir reunir as quatro máscaras, o todo poderoso Plokus despertaria. ● **Lum:** Lum são fragmentos de energia muito poderosos. Existem diferentes cores para cada tipo de Lum, e cada um possui uma característica especial. ● **Yellow Lum:** Estes são formados pelos 1000 fragmentos do Primordial Core, que havia sido explodido pelos piratas. Assim que Rayman juntar todos os pedaços, ele poderá "negociar" sua entrada em um dos novos mundos. Além do mais, eles contêm um precioso conhecimento. Em qualquer momento do jogo, depois de encontrar Murfy, aperte o botão **L** para obter novas informações provida pelo Yellow Lum. ● **Super Yellow Lum:** Maior e cinco vezes mais poderoso que o Yellow Lum. ● **Red Lum:** Formados com energia vital, eles servem para restabelecer a barra de energia de Ray. ● **Purple Lum:** São arcos que permitem ser agarrados, Ray pode balançar de um lugar para o outro (chegando a novas localida-

des). • **Blue Lum:** Encontrados em baixo d'água, sua finalidade é fornecer oxigênio para Rayman enquanto estiver vasculhando grandes profundidades. • **Green Lum:** Estes são muito especiais, pois servem para gravar o seu progresso. Caso você tenha salvo, e morrido em seguida, você aparecerá do ponto onde salvou pela última vez (ao invés de voltar desde o começo da fase). • **Silver Lum:** Este tipo de Lum é formado pelas Fadas, e dão incríveis novos poderes a Ray.

E ASSIM TUDO COMEÇOU...

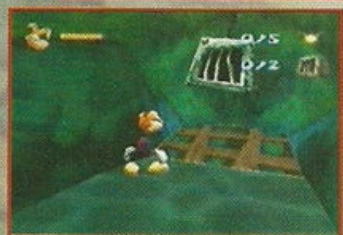
A pacata Chamber of Teensies é atacada por diversos robôs-piratas que escravizam a todos que cruzam seu caminho, para que o domínio do mundo seja completo e sem problemas. Para proteger sua terra natal, Rayman surge para enfrentar o exército cibernético e colocar ordem no barraco. Mas, antes disso, ele precisa achar um jeito de fugir da prisão — ele tentou resistir, mas a desvantagem, e sua fraqueza repentina o condenaram à derrota... A salvação começa quando Globox, o melhor amigo de Ray, acaba sendo aprisionado junto com ele. O grandalhão desajeitado traz uma Silver Lum, dada por Ly, a fada; Ray acaba recuperando sua força — agora que você pode se mexer, atire na pequena grade aí perto e escorregue pelo tubo, coletando as Red Lums. Depois desta pequena fuga, que ainda demonstra esperanças de que tudo vai acabar bem, Globox foge também... esbarrando-se em Ray e ambos despencam. Depois da queda, Ray procura por seu amigo, mas ele desaparece sem deixar pistas.

Level 1: The Woods of Light

• ***Yellow Lums: 5*** • ***Cages: 2***
• ***Extra: —***

Procurando por Globox, Ray começa a vagar pela floresta e como não obteve resposta, o jeito é procurar! Nesta primeira fase você não tem muito a fazer, siga para a pedra do pensamento, cruzando o filete d'água ao lado, e Murfy vai se apresentar e dizer que vai ser seu "guia de instruções". Depois de falar sobre a pedra mencionada, acompanhe o outro filete d'água ao lado e você encontrará sua primeira gaiola; destrua-a. Murfy vai aparecer e explicar sobre as gaiolas e blá, blá blá..., o que é o Yellow Lum e assim, coisa e tal (você já deve estar a par disso). Depois do bate papo, pegue O Yellow Lum, caindo pelo buraco logo abaixo.

GLOOBOOX!

Como não há muito mistério, siga o rio, sempre subindo e coletando as Yellow Lums que avistar — elas são importantes para que você possa sair desta primeira fase —, quando chegar na cachoeira, vá para baixo dela e você encontra outro Yellow Lum; depois volte até a pedra que está no chão (com a cara de Murfy) e pule de uma margem para a outra. Indo mais adiante na margem mais alta, do outro lado você avistará os filhos de Globox esperando. Pule da ponta da margem e use o cabelo para manter-se no ar enquanto tenta alcançar a outra margem. Chegando até lá, as crianças vão perguntar sobre Globox, e depois da triste notícia de seu desaparecimento, e um rio de lágrimas, Ray fala que tem de encontrar Ly. Os filhos de Globox, indicam uma direção; os piratas deram um jeito nela!

Siga pelo caminho indicado e você mais uma vez encontrará Murfy, que lhe explicará como escalar o paredão adiante: pule entre as paredes e aperte o botão de pulo novamente, para poder se fixar. Vá pulando e fixando-se até atingir o topo, além de pegar a última Yellow Lum na subida. Mais adiante você encontrará um segundo engradado. Destrua-o para ter a ajuda dos Teensies — uma turminha muito atrapalhada. Depois de brincarem de "não, eu sou o rei...", Ray pede para eles pararem e ajudá-lo a encontrar Ly. O "verdadeiro" rei se mostra e explica sobre os portais mágicos e da importância das Yellow Lums sobre ele.

Level 2: The Fairy Glade

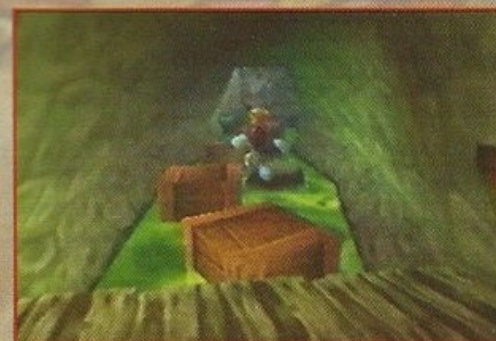
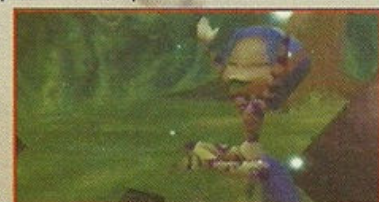
• Yellow Lum: 50 • Cages: 7
• Extra: Você não completa todos os requesitos agora.

Dentro d'água, você movimenta Ray com o analógico, para afundar use o **Z**, e para subir use o **A**.

Aqui as coisas já começam a umentar desafio... Atravessando a ponte, caia n'água e procure por uma caverna aquática. Em sua entrada, haverá Blue Lums que servem para recarregar o oxigênio de Ray. Nade para o fundo da caverna e lá você encontrará a primeira gaiola e, dentro dela, uma Super Yellow Lum. A seguir, saia da caverna e, em terra seca, utilize o cogumelo — na pequena ilha ligada pela ponte de madeira — para agarrar-se nas raízes acima, além de pegar um Yellow Lum. Quando estiver pendurado, siga para a outra extremidade, sem cair, para chegar num caminho. indo por lá, você chega até um rio com uma placa e uma piranha pulando (já deu para imaginar o que acontece se cair na água, não?). Atire na piranha e utilize as plantas aquáticas para chegar ao outro lado e usar as plataformas na parede (a câmera não rotaciona!).

No caminho você avistará um interruptor (parecido com um ziper...), atire contra ele para acioná-lo, e prossiga para o final do galho , rumo à cachoeira, e você encontrará mais uma gaiola pendurada; destruindo-a, desça até a divisa do galho e pule para onde estão os dois filhos de Globox. Com o portão aberto (aquele interruptor acionado), você vai chegar em um outro rio de piranhas. Prossiga pela margem, e quando chegar até o máquina que está contaminando o rio, suba pela rede ligada a ela. Quando estiver do outro lado da máquina — na plataforma de grade que é ligada com uma outra —, ao invés de subir, olhe em direção a um pequeno pedaço de terra seca, isolada num cantinho do rio. Pule da plataforma e flutue até lá, subindo em cima do pedaço de barril , ou algo assim, e o mesmo o levará para perto da máquina, garantindo que você pegue mais um Yellow Lum escondido. Feito isso, suba novamente até o alto da máquina e utilize os pistões (será que é isso?) como plataforma para chegar até a entrada no alto. Você chegará em uma nova localidade, onde uma criatura escura aparecerá constantemente enquanto você permanecer no chão. Suba pela raiz no tronco da árvore, até o topo, e de lá você escorrega por uma corredeira de água bem fininha; tente pegar as Red Lums. No final da escorregadia descida, mais um rio de piranhas! Suba pela raiz na parede e preocupe-se com a piranha que fica pulando, e do outro lado você pega uma Yellow Lum, além do caminho para um navio com um pirata em alerta! Ele atirará barris explosivos, vá para cima da tampa de madeira e deixe que ele jogue um barril, então saia e, ao invés de cair, siga para uma entrada do lado esquerdo do lugar. Lá você chega até uma queda d'água, e uma piranha pulando (não caia n'água!). Livre-se da piranha e colete as Yellow Lums em cima das plantas aquáticas. Feito isso, suba até o topo da cachoeira, coletando tudo que encontrar; no final da subida você encontra mais duas gaiolas, sendo que uma está fora de seu alcance! Detonando a que você tem acesso, sua quantidade de Yellow Lums será de 20 — contando com o Super Yellow Lum, dentro da gaiola, e um Yellow Lum na beirada. Para descer, pule na cachoeira e flutue até chegar ao chão, para sair da caverna e cair pela entrada que o pirata ajudou a abrir.

Na parte de baixo, existem algumas caixas flutuando. A pedra mágica ao lado fala que você deve utilizar sua sombra, e o helicóptero — o seu cabelo giratório, para cair em cima das caixas. No final do caminho, outra pedra mágica fala para você usar as teias de aranha na parede. Escale-as e tome cuidado com os barris explosivos que estão caindo; chegando ao topo, dê um tiro na porta que está com um esparadrapo (grande remendo!). Do outro lado, quando chegar na saída do lado esquerdo, Murfy aparecerá dizendo para você tomar cuidado e utilizar o botão **Z** — além de uma visão por trás do seu perso-

nagem, adote este botão como uma visão de batalha, permitindo que você se esquive com mais facilidade dos ataques. Detone o pirata de metal que vai aparecer, cuidado com seus tiros. Seguindo pela porta por onde ele veio, detone o outro pirata que está dormindo e pegue um barril de pólvora ao lado (basta ficar parado perto dele). Quando pegar o barril, saia novamente da sala e jogue o barril contra a porta que tem um remendo de metal. Esta porta guarda aquela gaiola que estava fora de seu alcance.

Contornando este problema, suba pelo engradado, perto de onde o pirata dorminhoco estava, e quando estiver pendurado na rede acima, pegue as Yellow Lums e vá para a entrada. Ao lado deste entrada há uma porta com raio laser, abaixo há outro raio passando de um lado para o outro. Flutue e acione o interruptor na parede, deixando-se cair para tomar impulso na rede abaixo e poder alcançar a porta que terá os raios desligados. Seguindo caminho, você encontrará outro pirata dormindo. Acabe com ele e acione o outro interruptor, para entrar pela porta abaixo. Após a descida de Ray, passe com cuidado pelos três raios móveis, e mais adiante desça pela rede na parede do lado esquerdo, onde há duas Yellow Lums. Na parte de baixo você encontrará Ly aprisionada. Ele pede para você encontrar a máquina e destruí-la! Siga caminho pela entrada e, pelo túnel, você encontrará um barril explosivo e a máquina estará no final do caminho. A manha é a seguinte: pegue o barril e vá em direção à máquina, mas repare que ela lança bombas em sua direção. Quando a bomba estiver chegando, aperte o botão A para lançar a bomba para cima, aproveite e atire na bomba. Faça isso antes do barril cair e não se mova, pois Ray pegará o explosivo numa boa. Jogue o barril nos remendos da máquina, e Ly estará livre. Eles conversam, e Ray fala que precisa de todos os seus poderes. Ly diz que não pode trazê-los de volta, pois o Primordial Energy Core foi destruído. Ela pede para ele procurar as quatro máscaras para ter a ajuda de Polokus. Antes de ir embora, Ly lhe dá a habilidade de pendurar-se em argolas mágicas! Suba pela rede na parede e lá em cima, dê um soco em direção a argola. Quando estiver pendurado, espere Ray chegar o mais alto possível, então pule e flutue. Do outro lado, você entrará em um lugar bem alto. Pule e flutue, pegando todas as Yellow Lums e não deixe de detonar a gaiola num cano mais abaixo; há um pirata de plantão lá! O lugar seguinte está cheio de correntes de ar, Murfy diz que você deve usar o helicóptero para subir. Faça isso e não deixe de pegar as Yellow Lums — se subir demais, pare o helicóptero e acione-o antes de sair da corrente de ar. Quando estiver no topo da corrente de ar, vá para a outro mais alta e continue subindo. Quando você atingir a corrente de ar mais alta, dê um soco em direção a argola sobre uma outra corrente de ar menor. Caia na corrente de ar para pegar mais algumas Yellow Lums e volta para a mais alta corrente de ar e atravesse para a plataforma do outro lado. Destrua a gaiola escondida dentro da estrutura de madeira e já era!

Level 3: The Marshes of Awakening

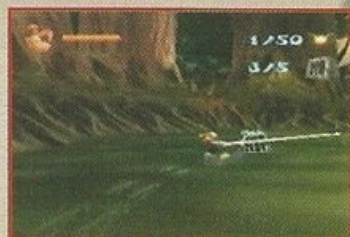
- **Yellow Lum: 50** • **Cages: 5**
- **Extra: Entrada secreta**

Neste pântano, você não tem muito recurso. Pule para a raiz do lado esquerdo e vá pegar a Yellow Lum, voltando em seguida e prosseguindo pelas plantas aquáticas. Grude na rede e vá para a esquerda, pulando por cima da rede para chegar até uma plataforma. Destrua a Gaiola para libertar seu amigo Ssssam. Ray pergunta sobre as máscaras, mas Ssssam fala que não sabe de nada a respeito, mas ele diz que viu quem levou Globox. Ele propõe levá-lo até o outro lado, basta você atirar no

UM LUGAR SEM NOME...

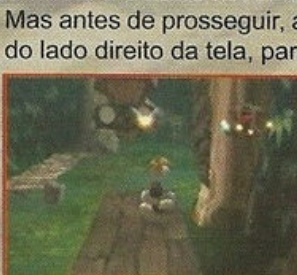
Pulando para a raiz do outro lado do pântano, você chega a um lugar sem nome. Apenas quem souber o nome deste lugar poderá se aventurar por ele. Como você ainda não sabe, vá lá só para ver o carinha feio e pegar uma Yellow Lum. Depois volte para o ponto de partida do game e prossiga com a estratégia ao lado, e confira como entrar nesta nova fase mais adiante.

pescoço dele e preparar-se para esquiar! O botão **A** ainda serve para pular, e o botão **Z** serve para estabilizá-lo em linha reta (ganhar mais velocidade).

Nesta primeira etapa, pule sobre as pedras — ou por sobre elas — para pegar os Red Lums, tome cuidado com a piranha adiante. Depois disso, virá uma guilhotina balançando. Passando por ela, vá rapidamente para a direita e você avistará um interruptor, pule sobre ele para fazer algumas Yellow Lums aparecerem na sua frente. Desvie das criaturas que aparecerão mais adiante no túnel. Na saída haverá algumas caixas, cuidado para não esbarrar nelas! Sssam vai dar três voltas ao redor de uma árvore, aproveite para destruir as três gaiolas e pegar as Super Yellow Lums; caso não pegue, bata em alguma coisa para voltar.

Passando esta segunda etapa, agora vem a pior parte. Quando você sair do outro lado do túnel, haverá estacas e bombas espalhadas ao longo da fase. Ssssam passará em zig-zag por entre as estacas, desvie da bomba e logo em seguida virá uma rampa. Passe por ela e pule para a plataforma do lado esquerdo, lá você coleta algumas Yellow Lums — caso você solte-se de Ssssam, plane e atire contra ele para voltar! —, mais adiante você terá de saltar no meio de algumas bombas para pegar uma Super Yellow Lum. A seqüência a seguir é a mais chata de todas. Em uma das estacas, você tem de pular por sobre uma delas para pegar uma Yellow Lum, e mais adiante haverá uma grande pedra com mais algumas das mencionadas Yellow Lums. Você deve pular um pouco após a pedra. Haverá um cara com um barco adiante, cuidado com os tiros! Na vara de pescar dele há uma Super Yellow Lum, enquanto logo em seguida, ao lado de uma bomba, está a última Super Yellow Lum! Ssssam o levará para o final da fase e com tristeza ele se despede. A última gaiola estará esperando por você aqui!

Level 4: The Bayou

- ***Yellow Lum: 50***
- ***Cages: 7***
- ***Extra: —***

Esta fase é um pouco embaçado, pois exige um pouco de atenção nos mínimos lugares. Se você virar para esquerda e seguir até o final do pequeno caminho, verá o espírito de Ly no meio de algumas pedras — algo de muito especial acontece aqui nesta fase depois de coletar uma certa quantidade de Yellow Lums, mas que vamos guardar para o final! —, mas ela não fará nada agora. Seguindo caminho pelo meio do pântano, suba em cima do pedaço de barril e detone as bombas que o navio soltará. Logo adiante você encontrará a primeira gaiola com algumas Yellow Lums dentro. Pegue carona no próximo pedaço de barril e suba pela escada dentro da árvore. Na seqüência, você avistará o navio novamente e mais algumas Yellow Lums. Mas antes de prosseguir, atire contra o interruptor na árvore do lado direito da tela, para acionar a plataforma.

Pula para a plataforma de madeira sobre o pântano, e prossiga o mais rápido que puder (evite ficar planando muito quando pular de uma plataforma para outra, pois o navio vai lançar bombas contra você!), as plataformas vão despencar depois de que você pisar nelas. Quando avistar alguns Yellow Lums na plataforma do

lado direito, pule sem planar para evitar problemas nas plataformas! Depois de livrar-se do perigo, temporariamente, ao subir pela escada você avistará um marinheiro dormindo, e acima dele há uma gaiola; detone o cara primeiro. O trecho a seguir é simples, use a argola para chegar até o pedaço de barril flutuante e caia no meio. Algumas criaturas vão aparecer para atrapalhar; tiro nelas! Fique atento quando estiver chegando na queda d'água, pois assim que o barril encostar na mencionada, ele afundará, e nessa hora você já deve estar fora dele — só procure não perder o Yellow Lum. Quando pular, você cairá no caminho e se prestar bastante atenção, notará que abaixo de você há uma outra gaiola. Detone-a antes de avançar. Quando for pular para a plataforma a seguir, plane para pegar as Yellow Lums no caminho e prossiga rapidamente, assim que tocar a plataforma, em frente. Depois da plataforma, você encontra mais algumas Yellow Lums e uma argola de frente a uma árvore. Dê um soco na argola e vá para a árvore, pois lá você pegará mais uma gaiola.

Quando for voltar para o caminho sobre o pântano, pule diretamente e flutue até lá. No caminho você encontra mais algumas Yellow Lums e no final, na parte de baixo mais exatamente, há outra gaiola. Na próxima etapa do caminho, tire a piranha da frente e preste atenção, quando estiver na ponta do tronco, do lado direito do personagem, pois há três Yellow Lums aqui — dois na sua frente, e um do lado direito, meio escondido na vegetação (se você for desatento). No caminho a seguir é só pular as divisas e acabar com um cara mais adiante. E antes de prosseguir, não deixe de acionar o interruptor no tronco da árvore. O caminho de plataformas agora é um pouco chato, mas nada que chegue a atrapalhar geral! Aqui você só deve tomar cuidado com os barris, pule-os, e mais adiante você deve fazer a mesma coisa, só que agora é tomar cuidado para não cair no pântano. Um pouco mais adiante, quando você chegar a um lugar com três ladeiras soltando barris — e ainda mais alguns Yellow Lums —; logo mais à frente, a coisa já é mais sossegada. Do lado esquerdo você aciona um interruptor que ativa uma plataforma até perto de uma árvore (bem feinha), use a argola para chegar até ela e lá você encontra um pirata robô de branco com listras azuis (ou será o contrário?). Ele é meio "burrinho", chame sua atenção e vá para a beirada, quando ele investir contra você, pule como se fosse para a plataforma anterior que o coitado vai atrás, então volte (não há como derrotá-lo no tiro comum).

Mais adiante você chega numa espécie de corredor, onde há pêndulos afiados balançando. Atire no botão vermelho, no cano, e vá rapidamente para o outro lado do corredor, antes que a porta de raio laser seja acionada novamente. Feito isso, preocupe-se somente com os barris que atrapalharam seu caminho. Saia da rota dos barris e desça na parte mais baixa (onde os barris caem), e vá para a ponta para poder destruir mais uma gaiola; volte para a parte alta e use os impulsores, das laterais dos canos, para subir e destruir última gaiola. Pegue as últimas Yellow Lums e vá para o final da fase.

Level 5: The Sanctuary of Water and Ice

- **Yellow Lum: 50**
- **Cages: 2**
- **Extra: Axel (Chefe)**

Mais uma vez você encontra aquela cambadinha dos Teensies, que continuam confundindo Ray. Eles agora estão dando uma explicação sobre o que Ray pode encontrar ao cruzar as portas. Ainda assim , o herói vai fundo! Esta fase é um tanto chatinha, mas é um pouco difícil (finalmente!). Logo no começo, vire-

se para a esquerda e vá para a plataforma de madeira na praia, onde você poderá pegar a primeira gaiola e Yellow Lums. Depois suba pelas pedras e tome bastante cuidado, um pirata — que se esconde com uma broca letal na mão — vai aparecer para tentar te pegar. Se ele conseguir perfurá-lo com a broca, é morte instantânea! Detone-o e prossiga pegando as Yellow Lums no caminho. Ao entrar na caverna, adiante você terá água! Mergulhe e vasculhe bem as profundezas. Haverá um corredor submarino, e nele estão algumas Yellow Lums, Blue Lums e a segunda gaiola (quando estiver no corredor submarino, procure por uma planta rosa-alaranjada, com uma tonalidade de azul no meio, e você encontrará a gaiola quando seguir para o final do corredor). Depois de fazer o caminho de volta até a superfície, você encontra mais algumas Yellow Lums na escada de corda. Quando descer do outro lado, chegará a um portão com duas pequenas pirâmides — uma azul e outra vermelha, respectivamente.

Você deve ter notado que ficando de frente para a porta atrás destas pirâmides de energia, logicamente depois de liquidar o marinheiro, do lado esquerdo da tela tem uma Super Yellow Lum, e logo depois você encontra um barril explosivo. Pegue-o e o jogue na porta logo aí, e depois pegue outro barril e use-o na porta lá do outro lado. Dentro destas novas localidades que você abriu, estão as Magic Spheres. Murfy vai aparecer para explicar que cada uma deve ser colocada no lugar de sua respectiva cor (um tanto óbvio!). Pegue uma das Spheres e leve-as para fora, usando-as nas pequenas pirâmides de energia; repita a mesma coisa com a outra para que a porta se abra.

Cruzando a grande porta, você terá uma entrada negra (sem malícia, hein!), e ao redor desta, haverá muitas Yellow Lums a serem coletadas. Depois de pegá-las, entre pela citada entrada, que o conduzirá para um mundo bem estranho... Murfy vai aparecer novamente para uma breve explicação, mas pulando detalhes, você terá de escorregar e se manter para não cair fora da pista. Se você empurrar o analógico para frente, você ganha velocidade. Para trás é para diminuir (se bem que colocar para trás vai deixar Ray meio torto nas descidas, chegando a deixá-lo meio sem controle!); só mais um detalhe: o pulo com helicóptero (você entendeu, não?), não funciona enquanto você estiver descendo. Durante a descida, você pegará algumas Red Lums e as restantes Yellow Lums. Toda vez que perder uma Yellow Lum, se jogue no buraco e tente novamente (se bem que isso não é uma coisa aconselhável, mas é melhor que jogar a fase toda novamente!). Na descida o que quebra mesmo são as curvas, pois elas são divididas por um buraco e se errar, dançou! Quando você estiver chegando no finalzinho da descida, haverá um pedaço do chão no meio, entre uma ponta e outra. Neste ponto você deve estar com velocidade máxima — ou mínima — para poder pegar os Yellow Lums do caminho. Passando esta parte, o resto é caminho seguro até chegar ao chefe!

Enfrentar Axel não é muito difícil, você deve apenas chegar até o outro lado, usando as argolas. Axel ficará jogando estacas de gelo contra você, e é com isso que você deve se preocupar. Pule sempre quando ele jogar a estaca de gelo e repita as mesma coisa com as demais argolas — só evite planar demais. Se você conseguir chegar até a última argola, Axel ficará em cima da água e acabará se destruindo. Uma nova argola aparecerá, então repita tudo de novo até chegar na nova argola, que vai ser a ligação com o outro lado do buraco. Dê a volta pela lateral da entrada e você encontra a última Yellow Lum. Ao entrar pela passagem, uma cena mostra Ray chegando até uma moldura de pedra, a qual se abre e mostra uma máscara. Ray é transportado para um outro lugar, onde encontra Polokus. Ele faz uma explicaçãozinha e depois fala que poderá ajudar se você trouxer as outras três máscaras.

Level 6: The Menhir Hills

- **Yellow Lum: 50** • **Cages: 8**
- **Extra: Voltar para a Bad of Cave Dreams**

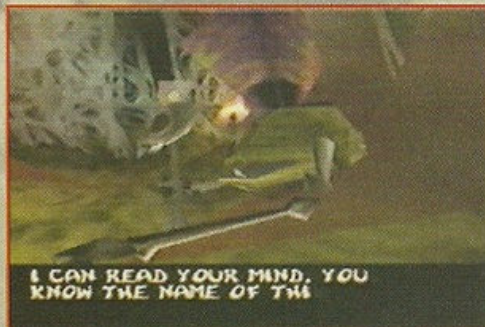
Logo de entrada, Murfy vai falar que neste lugar moram criaturas chamadas de Shell — algo como mísseis com pernas! —, mas começando a ação, dê a volta ao redor desta pequena área onde você está e procure por um interruptor numa pedra. Acione-o e desça por uma entrada cercada de mais pedras. Na parte de baixo você pega a primeira gaiola e Yellow Lums. Quando subir novamente, chame a atenção de um Shell e ande em círculos, fazendo com que ele se canse, suba em suas costas e atravesse o caminho de espinhos (montado em um Shell, o botão **A** serve para desmontar/pular, e o botão **B** serve para aumentar a velocidade por um momento). Quando atravessar o caminho, você deve ter notado que há uma porta com remendo logo adiante, faça com que o Shell siga até ela, então você pula fora e ele abre a porta; lá você pega mais uma gaiola e um Super Yellow Lum.

Subindo pelas escadas, você encontra dois piratas dormindo, acabe com ambos e uma porta, entre as duas cadeiras onde eles estavam sentados, se abrirá e você pegará mais uma gaiola e Super Yellow Lum. Depois é só seguir para porta do outro lado da sala, que dará acesso até uma área com uma árvore (pegue o que está atrás dela). Use os cogumelos para subir e poder agarrar-se na argola, e dela pule para a varanda, onde você pega mais alguns Yellow Lums e, se olha para a estrutura do outro lado, perceberá uma outra gaiola; atire contra ela e desça para cansar o Shell, depois pegue uma carona nele, e o caminho a seguir estará cheio de obstáculos e Yellow Lums. Esquive-se das raizes e, quando chegar numa ponte, siga em linha reta, zig-zagueando pelas caixas. Na caverna seguinte haverá algumas pequenas curvas que podem atrapalhar um pouco (cuidado para não perder nenhum Yellow Lum).

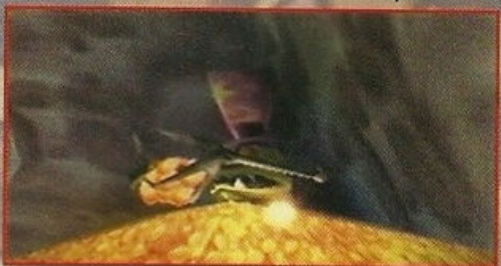
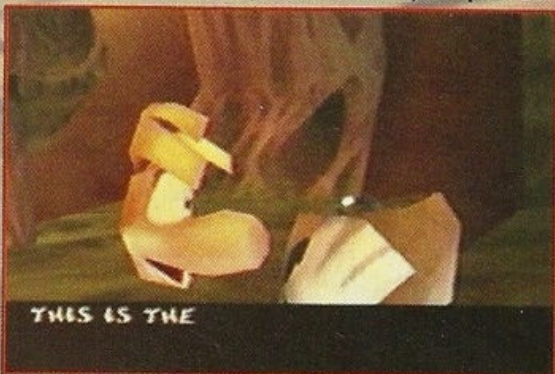
No final do caminho, você pega algumas Red Lums. Fique em linha reta e suba a rampa em direção a porta, abandonando o Shell antes de bater. Antes de seguir caminho a dentro, desça e pegue um barril explosivo, e entre pela outra abertura aí perto. Há um grande buraco para pular. Fique na direção certa, e passe pela tocha na parede, para que o barril vire um foguete (você o controle para cima e para baixo). Chegando ao outro lado, solte o barril (aperte **A**) e pegue outro barril, então vá para a parte de baixo da gaiola e jogue o barril para cima. Feito isso, repita o esquema do barril foguete para voltar. Subindo a rampa, derrube o pirata e vá para o final do caminho, para acione o interruptor e abrir a porta. Na cena a seguir, Ray vai encontrar um amiguinho que está muito mal. Ele pede um Life Potion que só é encontrado na Cave of Bad Dreams, lá na Marshes of Awakening; Ray então parte em mais uma busca. Fim desta parte, por enquanto...

Level 7: The Cave of Bad Dreams

- **Yellow Lum: 50** • **Cages: —**
- **Extra: —**

Voltando até a mencionada fase, plane até a raiz do lado esquerdo da tela (siga por aquele caminho onde você foi barrado). Chegando no fim do caminho, o carinha feio diz que sabe que você sabe o nome do lugar (!?), então põe você num transe e hora de mais uma fase. Aqui você só pega somente Yellow Lums, use a argola para chegar na plataforma do outro lado e mais adiante você encontrará crânios boiando. Espere eles afundarem e então pule nos próximos que vierem, e vá o mais rápido possível, pulando para a parede com um monte de ossos e de lá repita o mesmo esquema dos crânios. Na plataforma acima, atire nos braços que saem das paredes e use a argola para chegar até uma parede de ossos do outro lado. Pegue

os Yellow Lums e plane até o pilar de ossos adiante, escalando-os o mais rápido que puder, antes que eles afundem. Repita o mesmo nos demais pilares e lá suba pela parede, pois lá em cima você deve pular para o chão mais adiante, flutue até lá, e acabe com as criaturas para poder pegar uma Magic Sphere e usá-la para abrir passagem. Caindo pela entrada, você chega numa sala onde ficam saindo criaturas escuras a todo momento, ignore-as e suba pelo lado esquerdo. Lá você encontra uma caverna dividida em duas, e cada uma leva a um desafio: vá primeiro pela caverna do lado esquerdo, onde você encontra dois crânios boiando (eles não afundam). Chegando até o segundo, espere ele subir e de lá pule para a plataforma giratória. Vá para a sólida e repita a mesma coisa nas demais plataformas giratórias, no final do caminho você encontra uma Magic Sphere, pegue-a e lance-a na plataforma giratória. Vá fazendo todo o caminho de volta com a Magic Sphere, e finalizando o caminho, use a Magic Sphere na pirâmide e volte para o segundo caminho.

Use a argola para chegar até a plataforma, e de lá pegue carona no crânio. Use a outra argola e espere a parede se abrir e fechar, para então agarrar-se nela e seguir caminho pelas plataformas seguintes. Adiante haverá algumas criaturas escuras, acabe com elas e pegue as Yellow Lums antes de prosseguir. Depois você encontra a outra Magic Sphere, pegue-a e jogue-a para a plataforma mais próxima de você (perto da argola). Depois jogue para a outra e use a argola para chegar lá, e ao usar a Sphere, a passagem se abre. Dentro da passagem você encontra uma Super Yellow Lum e mais uma abertura no chão, caia!

Quando você cair, aquele carinha feio vai aparecer e ameaçá-lo! O caminho é escorregadio e apresenta algumas estalactites, atire nelas para abrir caminho. Pule os buracos e não deixe de coletar as Yellow Lums no caminho, se você bater em alguma coisa, o carinha pode abucanhar você e já era! Passando deste "sufoco", adiante mais problemas ainda. Agora o carinha feio começa a jogar crânios contra você! Acerte-os e eles vão ser usados como plataforma, atire nos crânios seguintes, antes que eles se choquem os que você parou, ou eles caíram. Vá formando caminho até o outro lado, pegue tudo que estiver por aí e faça o caminho de volta e vá repetindo a mesma coisa ao longo do caminho. Seguindo o feinho, num determinado momento haverá duas argolas, o cara vai cuspir fogo, então utilize as argolas para chegar ao outro lado mais rápido e escale pela parede de ossos. Quando estiver chegando perto de algumas colunas mais finas, com alguns Lums em cima, vá pegar o último Super Yellow Lum e siga para o final da fase (forme um caminho com os crânios). Muito ouro encontrado! Agora você terá de fazer uma escolha: ficar com tesouro (1ª opção), ou não (2ª opção). Escolha a segunda, para que o feinho saiba que Ray não é interesseiro e lhe dê um Elixir. Escolhendo a primeira opção... Dê uma olhada na foto da direita!

VOLTANDO A MENHIR HILLS...

Depois de pegar o Elixir, comece novamente a fase e chegue até seu amigo grandalhão Clark. Dando o Elixir para ele, o cara fica bom na hora! Ele vai abrir caminho para você, mas antes saia por uma porta ao lado do buraco da parede, para pegar algumas Lums, depois siga Clark. Haverá uma grade barrando o caminho, suba em cima da caixa e dela suba até o topo usando as argolas. Lá no alto você encontra mais uma gaiola, depois desça e entre pela outra entrada mais baixa e acione o interruptor para que Clark possa vir. Ele vai abrir outra entrada para você, então é só descer pela escada. No caminho a seguir, alguns Shells podem aparecer. Suba no tronco cortado e dele use a argola para chegar até uma outra gaiola na plataforma. Vá para o buraco de onde os Shells estão saindo e escale a parede para pegar algumas Yellow Lums, lá no alto estará a última gaiola. Desça e pegue um Shell, seguindo o caminho final. Vão subir algumas pedras do chão, desvie delas e faça um zig-zag nas pedras seguintes, antes da ponte (mas acelere um pouco, pois as pedras caem e você pode se dar mal!). Quando estiver na ponte, acelere rapidinho e desvie em zig-zag mais uma vez para evitar que a pedra caia em cima de você. Passando estas pedras, uma cena mostra como Ray vai terminar a fase!

Level 8: The Canopy

- **Yellow Lum: 50** • **Cages: 4**
- **Extra: Salvar Globox**

A fase vai começar com você dentro da toca da aranha, e ao sair, uma aranha vai aparecer e perseguir você. Agarre-se na teia da parede e vá subindo, e pegando, os Lums no caminho. Quando chegar até a parte de cima, pule de volta para a parte de baixo e agarre-se na argola. Dela pule e flutue para poder atingir a gaiola, depois suba novamente, tomando cuidado com a aranha (se quiser, mate-a) e destrua outra gaiola no caminho de cima. Pegando os Lums, caia no buraco no final do caminho. Você chegará do lado de fora, onde já pode pegar algumas Yellow Lums espalhadas pelo lugar. Depois atravesse a ponte de madeira, do lado esquerdo, e detone o pirata. Pegue a Yellow Lum e atire no interruptor lá do outro lado do buraco, para libertar Globox. Depois volte pela ponte e atravesse a outra para chegar numa porta com raio laser. Globox faz uma magia para desativar o laser, então é só prosseguir.

Pegue as Yellow Lums espalhadas e leve Globox até uma planta verde, para que ele possa fazê-la desabrochar numa flor. Suba na flore e espere ela levá-lo para o outro lado e quando estiver lá, atire no remendo da grande torre logo a seu lado, para formar uma ponte para Globox. Espere ele chegar e prossiga para a grande chama no caminho, na qual ele dará um jeito. Entrando na caverna, Globox se esconde e você deve destruir um pirata que está de vigia. Ray volta para falar com Globox, então o cara dá mais uma Silver Lum para Ray, que ganha uma nova habilidade. Agora você pode carregar o poder do soco (fique parado ou mantenha **Z** pressionado, para poder manter o botão **B** pressionado e carregar o tiro).

Ao sair da caverna, Globox se apavora quando vê o navio pirata. Ray terá de lutar, e logo de começo o navio solta algumas bom-

bas das quais você deve desviar. O navio se explodirá e o pirata começará a atirar. Use o tiro carregado e esquive-se dos seus ataques que ele não dura muito. Depois disso, colete as Lums que estiverem por perto e vá chamar Globox para ele desativar a porta de raio laser. No interior da caverna você se depara com outro pirata. Detone-o e chame Globox.

No fim da caverna, suba pelas caixas no canto e pendure-se na argola, para poder planar e destruir mais uma gaiola na plataforma adiante. Use a argola novamente para subir em cima da estrutura de madeira do lado esquerdo e pegar a última Super Yellow Lum. Depois caia e fique perto da

folhagem roxa para que Globox faça-a crescer. Enfie-se nela e siga em direção a porta, para que o raio vermelho não o detecte e tranque a porta. Lá dentro você encontra a última gaiola e finaliza a fase.

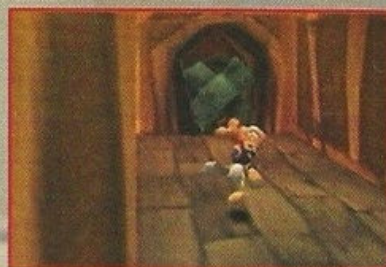
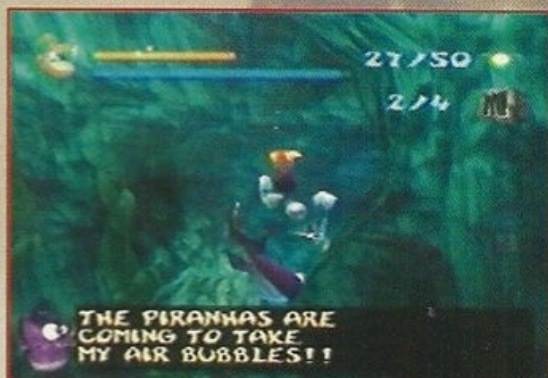
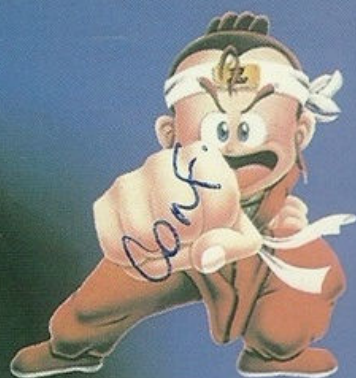
Level 9: Whale Bay

- ***Yellow Lum: 50*** • ***Cages: 4***
- ***Extra: —***

Esta fase começa dentro de um lugar fechado, siga em frente e entre no tanque de água. Nade para o outro lado e não deixe de pegar uma Yellow Lum. Na superfície, acione um interruptor e saia. Use o tiro carregado para acabar com uma barril "elétrico", você pode levar uns choques, mas nada que derrube. Destruindo o inimigo, saia por uma pequena porta na parede ao lado e haverá algumas Red Lums abaixo da rede onde você está (pegue-as se quiser, mas fique atento com as piranhas que pularão). Siga para o outro lado e lá, pendure-se por baixo da rede e pegue as Yellow Lums, depois volte e vá para a saída acima que dará acesso a um lugar com um pedaço de navio. Detone o pirata no alto dele, possivelmente, e vá para a estrutura de madeira e suba pela escada. De lá pule para a outra estrutura e dela olhe para o lugar de onde você acabou de pular. Atire contra o interruptor e siga para uma nova entrada ao lado da estrutura maior. No estreito corredor você pega mais algumas Yellow Lums; prepare-se para pular os barris que estão vindo em sua direção.

Passando isso, o caminho termina numa ilha onde há um pirata dormindo, use o tiro carregado para acabar com ele rapidamente, para logo em seguida esquivar-se de seus ataques rápidos. Livrando-se do perigo, procure uma entrada na parede onde há um barril, pegue-o e o lance contra a porta perto da ilha. Lá você pega uma gaiola e um Super Yellow Lum. Depois suba pelos coqueiros e utilize a argola para chegar até o peitoral da entrada. De lá você chega até uma praia. Murfy fala que Carmen, a baleia, está aprisionada. Caia na água e afunde virando-se para a sua direita, onde encontra-se uma caverna. Suba do outro lado dela e pegue o caminho da esquerda, que o levará até uma grande sala onde está o interruptor que liberta Carmen. Depois de acioná-lo, pegue um Shell que vai aparecer e siga o caminho su-

bindo, sem deixar de pegar as Yellow Lums. Quando chegar no buraco, no meio do caminho, acelere para pular e saia quando estiver chegando até a porta. Subindo a escadaria, você encontra uma outra gaiola contendo mais alguns Yellow Lums. Saia pela entrada do lado esquerdo.

Você avistará a praia novamente, caia na água e siga o rastro de bolhas de oxigênio deixadas por Carmen. Siga a baleia e ela o levará para o outro lado da tela por uma passagem submersa. Quando aparecerem as piranhas, procure ser rápido para não ficar sem oxigênio — as piranhas estouram as bolas de oxigênio — e siga a baleia até poder avistar uma entrada. Então vá para lá; finalmente um pouco de paz (só não deixe de pegar as Yellow Lums). Do lado de fora, você sai em um navio afundado, dê a volta por ele e suba pela rede do mastro principal. Quando chegar no braço das velas, suba até o final do mastro para pegar mais uma gaiola e ter uma visão legal de uma argola (se quiser pegar algumas Red Lums). Olhando para o lado oposto ao da lua, você avista um pequeno filete de água correndo, e mais algumas Yellow Lums no caminho. Vá para lá e pegue todas as Lums e, quando estiver em terra firme, perto da segunda cachoeira mais exatamente, desça pela rede na parede e entre na caverna. Chame a atenção do carinha maluco e pule para fora da caverna, para ele o seguir. Livrando-se dele, no fundo da caverna você encontra mais um Teensie e aí é só seguir para o final da fase. ***Não pense que acabou aqui, na próxima edição tem mais mostrando o restante das Yellow Lums e tudo mais que você precisa saber!***

PROCURE A LOJA MAIS PRÓXIMA DE SUA CASA. LÁ COM CERTEZA, VOCÊ VAI ENCONTRAR OS ÚLTIMOS LANÇAMENTOS PARA OS PRINCIPAIS SISTEMAS DE VIDEO GAMES, E UMA GRANDE VARIEDADE DE ACESSÓRIOS.

PROGAMES

Lojas Franquiadas

SÃO PAULO

LAPA - R. Pio XI, 230 -Tel.: (011) 3641-0444 / 831-0444
SANTANA - R. Cons. Moreira de Barros, 314 - Baixos -Tel.: (011) 299-6454
IPIRANGA - R. Agostinho Gomes, 1583 -Tel.: (011) 273-6784
MOÓCA - R. Juventus, 831 -Tel.: (011) 591-0039
V. OLIMPIA - R. M. Jesuíno Cardoso, 584 -Tel.: (011) 829-1142
V. CARRÃO - Praça Aurélio Lombardi, 62 -Tel.: (011) 295-1190
POMPÉIA - R. Desembargador do Vale, 115 -Tel.: (011) 3862-1125
ÁGUA RASA - Av. Álvaro Ramos, 2171 -Tel.: (011) 6693-7813
STO. AMARO - Av. Adolfo Pinheiro, 1037 -Tel.: (011) 523-9657
JD. BRASIL - Av. Julio Buono, 1486 -Tel.: (011) 201-0373
PENHA - Rua Capitão Avelino Carneiro, 457 -Tel.: (011) 6942-0816
GUARULHOS - Av. Paulo Faccini, 03 -Tel.: (011) 208-3033
S. B. DO CAMPO - R. Municipal, 446 -Tel.: (011) 452-2612
DIADEMA - R. Antonio Dias Adorno, 344 -Tel.: (011) 4076-1986
SUZANO - R. Benjamin Constant, 1093 -Tel.: (011) 477-6350
OSASCO - R. Narciso Sturlini, 448 -Tel.: (011) 7085-2701 - (B.VISTA)
OSASCO - R. Palestina, 1650 -Tel.: (011) 7203-3185 - (MUNHOZ JR)
RIBEIRÃO PRETO - R. Floriano Peixoto, 905 -Tel.: (016) 625-8094
MARÍLIA - Av. Vicente Ferreira, 555 -Tel.: (014) 422-4019
S. J. dos CAMPOS - Av. Dr. Adhemar de Barros, 1319 -Tel.: (012) 341-7250
OURINHOS - R. Parána, 288 -Tel.: (014) 322-2424 (CENTRO)
INDAIATUBA - R. 13 de Maio, 805 -Tel.: (019) 875-3025
PIRACICABA - R. Gov. Pedro de Toledo, 1765 -Tel.: (019) 434-7179
SALTO - R. Itapirú, 158 -Tel.: (011) 7828-1163
SOROCABA - R. Santa Clara, 266 -Tel.: (015) 231-9740
S. J. do RIO PRETO - R. Del. Pinto de Toledo, 3118 - S/L -Tel.: (017) 232-5920
LIMEIRA - R. 13 de Maio, 288 -Tel.: (019) 442-4475
CAMPINAS - R. Com. Querubim Uriel, 271 -Tel.: (019) 255-2545 - (CAMBUÍ)
CAMPINAS - R. José Maria Lisboa, 55 -Tel.: (019) 241-6567 - (V. TEIXEIRA)

BAHIA

SALVADOR - Ladeira do Acupe, 2A -Tel.: (071) 356-1372 - (BROTAS)

BRASÍLIA

ASA NORTE - SCLN, 313 - BL - E . Loja - 64 -Tel.: (061) 274-3311

CEARÁ

FORTALEZA - R. Júlio de Abreu, 291 -Tel.: (085) 267-3684 - (ALDEOTA)

MINAS GERAIS

POUSO ALEGRE - R. Cel. Otávio Meyer, 160 - L.130 -Tel.: (035) 421-7693
SÃO LOURENÇO - Av. Comendador Costa, 295 Loja 15 -Tel.: (035) 331-1683

PARAÍBA

JOÃO PESSOA - Av. Nego, 200 Sala 112 -Tel.: (083) 226-2369

PARANÁ

CURITIBA - Av. Sete de Setembro, 4132 -Tel.: (041) 224-1235 - (BATEL)
CURITIBA - R. Manoel Eufrásio, 826 -Tel.: (041) 253-3008 - (JUVEVÊ)
CURITIBA - Av. Rep. Argentina, 1534 -Tel.: (041) 244-4667 - (ÁGUA VERDE)
S. J. dos PINHAIS - Av. Rui Barbosa, 9295 -Tel.: (041) 382-7785

RIO DE JANEIRO

MEIER - R. Ana Barbosa, 47 Loja 106 -Tel.: (021) 596-2111
ILHA DO GOVERNADOR - R. Eng. Coelho Cintra, 10 -Tel.: (021) 462-0657
BOTAFOGO - R. Voluntários da Pátria, 459 -Tel.: (021) 266-7079
TIJUCA - Rua Conde de Bonfin, 346 S/L 205 -Tel.: (021) 569-9043
CAMPO GRANDE - Estr. do Mendanha, 660 - Tel.: (021) 413-9194
BONSUCESSO - R. Adail, 24 -Tel.: (021) 564-3608
FREGUESIA - Est. dos Três Rios, 200 - BL 3 - Loja 119 - Tel.: (021) 443-852
LARGO DO MACHADO - R. do Catête, 311 - L. 117 -Tel.: (021) 557-1141
COPACABANA - Av. N. Sra Copacabana, 680 - 2º S S - L.b -Tel.: (021) 547-2644
NITERÓI - R. Mariz e Barros, 351 -Tel.: (021) 610-3786 (ICARAÍ)
PETRÓPOLIS - R. do Imperador, 772 -S/L 6 e 8 - Tel.: (024) 242-8887 (Galeria Marchese
BARRA - Av. das Américas, 7707 - L.104 - BL01 -Tel.: (021) 438-8317 (Shop. Millennium)

RIO GRANDE DO SUL

PORTO ALEGRE - R. J. Simplício A. Carvalho, 908 -Tel.: (051) 341-3027 (V. IPIRANGA)

SANTA CATARINA

FLORIANÓPOLIS - R. Lauro Linhares, 898 S/L -Tel.: (048) 233-2488 (TRINDADE)
JOINVILLE - R. Dr. João Colin, 377 Centro - Tel.: (047) 433-7429

SERGIPE

ARACAJÚ - Av. Barão do Maruim, 943 -Tel.: (079) 213-0699 (SÃO JOSÉ)

www.progames.com.br

Informações sobre Franchising

Rua Pio XI, 230 - Alto da Lapa - SP - Cep 05060-000 - Tels.: (011) 3641-0444/831-0444